DEMA NA CD: C-12: FINAL RESISTANCE • LIBERO GRANDE • THE SIMPSONS WRESTLING • PANZER FRONT • CALIFORNIA WATERSPORTS

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 38



EXKLUZIVNÍ RECENZE

SHEEP DOG'N' WOLF

NEJVTIPNĚJŠÍ HRA NA PS1! A JE PO ČERTECH DOBRÁ!

ALONE IN THE DARK 4

Připravte se na okamžiky hrůzy. Máte odvahu na děsivý horor, který možná pokoří i *Resident Evil*?

NEČISTÁ HRA V METAL GEAR SOLID 2

Lámání vazu a uspávací šipky. Představujeme taktiku Solida Snakea.

RECENZE

SHEEP, DOG 'N' WOLF
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC
FORMULA ONE 2001
PIPE MANIA 3D
PANZER FRONT
LEGO ISLAND 2
FORD RACING
RUGRATS 2
STAR WARS STARFIGHTER
A DALŠÍ

Cena 230,- Kč Květen 2001
OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643

UEFA CHALLENGE ■ MAT HOFFMAN PRO BMX ■ PLAYSTATION 3 - PRVNÍ ZPRÁVY ■ THE GETAWAY - OBRÁZKY PS1 VERZE ■ THE ITALIAN JOB ■ NÁVODY NA FEAR EFFECT 2 A C-12 ■ TOMB RAIDER FILM ■

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský, Lukáš Danihelka

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)
tel.: 02/8387 1637

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

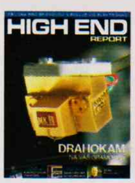
Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@omegagroup.cz

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:











Náklad:
19 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

future PUBLISHING

úvodní slovo...



V posledních týdnech nám přišlo opravdu DOST dopisů ohledně minulého demodisku. Naše dobré jméno je v sázce z jednoho jediného důvodu - výrobci her nedělají tolik demoverzí, kolik jich dělali dříve. Tento měsíc se na disku objevilo každé nové hratelné demo, které jsme sehnali. Tedy přesně dvě. Díkybohu, že je alespoň jedním z nich nervydrásající akce *C-12: Final Resistance*.

Co se tedy děje? Je stále méně PS1 her. V tomto čísle recenzujeme jen nějakých deset nových titulů - více jich prostě nevychází. Když si loni vydavatelé dělali plány, předpokládali, že PS2 okamžitě dobude svět. Záměry s PS1 výrazně omezili, a když už nějaký ten titul vydali, s tušením, že se nebude valně prodávat, do demoverzí raději neinvestovali. Rychle hru dokončit, vydat a šup na vývoj pro PS2. Jenže se přepočítali. Nová konzola přišla pozdě, vlastní ji ve srovnání s PS1 příliš málo lidí a je na ní příliš málo opravdu kvalitních her. A co je nejdůležitější - i když jsou obchody plné PlayStation 2, PS1 se prodává stále skvěle a nové hry mizí z regálu stejně jako dříve.

Co to znamená? Rychle! Pojďme udělat další PS1 hry. Náhle slyšíme šepot o úžasných nových hrách od vydavatelů, kteří ještě před pár měsíci nejevili o PS1 zájem. A můžete si být jisti, že je podpoří hratelnými demoverzemi - i když to bude chvíli trvat. Do té doby nám nezbývá než bojovat o demo každé kvalitní hry.

Kromě toho nás mnoho čtenářů požádalo, abychom na CD umístili stará dema skvělých pecek. Česká edice PlayStation Magazínu začala vycházet až dva a půl roku po anglické, takže nám toho tehdy hodně uteklo, nemluvě o tom, že valná část čtenářů začala číst *PSM* až v posledním roce a nezná ani dema z našich prvních čísel. Teď je pravá chvíle dohnat, co jsme zameškali. Pracujeme ještě na dalším vylepšení obsahu CD, na výsledek si však počkejte do příštího čísla. Slibujeme, že budete příjemně překvapeni.

PS: Plakát neberte jen jako určitou formu satisfakce. Občas si ho zopakujeme - jsme tu přece pro Vás a máme Vás rádi.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA **OBRAŤTE LIST!**

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

OBSAH

ČÍSLO 38
KVĚTEN



strana 012

Fakt ulítlí bikeři

Mega preview *Tony Hawk's* na kolech. Vyrovná se Mat Tonymu?



strana 024

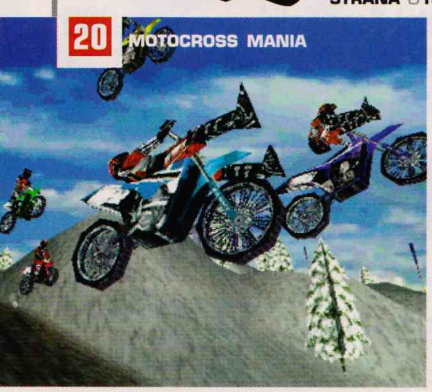
Se stínem v zádech

Rozsáhlé preview děsivého survival hororu od Infogrames.

BLUEPRINTY



THE ITALIAN JOB
STRANA 018



PREPLAYE



UEFA CHALLENGE
STRANA 022



TÉMATA







PLAYTESTY

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 080

Metal Gear Solid 2

Odhalujeme každé omračující tajemství demoverze *MGS2*!









PANZER FRONT
STRANA 042

RUBRIKY

Toto CD:

VETŘELCI PŘILÉTLI DO ČESKÉ REPUBLIKY A CHTĚJÍ VAŠI KREV! ZACHRAŇTE PLANETU ZEMI V NAŠEM EXKLUZIVNÍM DEMU!

C-12 FINAL RESISTANCE — Hratelné
Necháte vetřelce zničit naši milovanou planetu Zemi? Určitě ne! Tak čapněte zbraň a naperte jim to do hlavy!

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL — Hratelné
Je to fotbal, ale ne takový, jak ho známe. Ovládáte jednoho jediného hráče - doufejme, že vám bude zbytek týmu stačit!

THE SIMPSONS WRESTLING — Video
Televizní seriál je neskutečně vtipná podívaná, teď máte konečně příležitost zahrát si i hru. V našem video se mrkněte, jak to asi bude vypadat.

CALIFORNIA WATERSPORTS — Video
David Hasselhoff je proti chlapíkům z našeho videa naprostý nýmand. Mrkněte se, co to je OPRAVDU svištět po vlnách!

FATAL FURY: WILD AMBITION — Video
Ambiciózní bojovka s postavami z japonských televizních seriálů. Pohyby, speciální údery, power-upy, to vše tu najdete!

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE — Video
A ještě jedna mlátička, opět od SNK, tentokrát ovšem se zbraněmi. Detailní grafika a speciální pohyby vypadají působivě.

PANZER FRONT — Video
Jednoduše nejlepší tankový simulátor na PlayStation. Zažijte peklo válečné bitvy z očí zabijáckého stroje.

RUGRATS IN PARIS — Video
A je tu další hra podle oblíbeného kresleného filmu/seriálu. Rugrats míří do Paříže a není sporu, že tam udělají bugr.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE — Video
Tihle bojovníci možná nemají vkus a oblékají se do barevných oblečků, ale bitky jim jdou vážně dobře. Přesvědčete se sami.

NALISTUJTE STRANU 72 TEĎ HNED!

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...



PLAYSTATION 3

TROJKA JE MAGICKÉ ČÍSLO

ZAČÍNÁ SE RÝSOVAT PLAYSTATION 3.

PlayStation 2 se možná právě teď začíná rozjíždět - a konečně je taky pořádně k dostání - ovšem už se začalo zuřivě diskutovat o tom, čeho se asi dočkáme od její nástupkyně. A pokud alespoň polovina těch zmiňovaných věcí vyjde - tedy stejně jako tomu bylo u PS2 - pak se budoucnost videoher rýsuje ve velmi světlých barvách.

Všechno to začalo tím, když šéf Sony Computer Entertainment Ken Kuraragi v rozhovoru pro americký technologický časopis prohlásil, že konzole úplně *nové* generace umožní i e-mail, elektronické nakupování a zbytek broadbandových záležitostí slibovaných pro PS2.

Od té doby prosákly zprávy o dvou komponentech, na jejichž základě si můžeme utvořit velice dobrý obrázek o tom, jak bude vypadat procesor PS3. Tyto kousky budoucího softwaru - jejichž vývoj spěje do finální fáze - bude tvořit Emotion Engine PS3 a grafický syntetizér. V zásadě však nevíme, co přesně bude pod kapotou nové konzole a jaký bude mít výkon.

Sony nejprve ohlásila GSCube - což je vlastně základ Emotion Engine 2 - a to by se mělo na trhu objevit v roce 2002. Prototyp vyvinuli v Criterion Studios v anglickém Guilfordu a procesor by šel přirovnat k 16 vzájemně propojeným PS2, což by mělo dát PS3 asi desetkrát vyšší výkon než PlayStation 2 (viz „Přesně jako ve skutečnosti" zcela vpravo).

Druhou část PS3 zase totálně oslnila účastníky mezinárodní konference o pevných obvodech, jež se nedávno konala v San Franciscu. Uprostřed technických debat o přenosu dat, drátech a zvukových kartách poodhalila společnost Simplex Solutions - tvůrce grafického syntetizéru (GS) použitého v PS2 - detaily toho, co se stane grafickou kartou PS3. Nový GS, účastníky okamžitě překřtěný na GS3, je vyroben na tenkém křemičitém plátku a používá světelný paprsek široký pouze 1,8

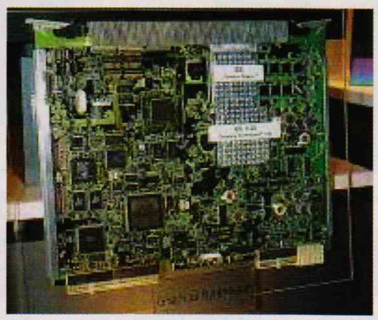


Bude to takhle velké: Šéf SCE Ken Kutaragi o plánech na PS3.



© KOBAL COLLECTION/ AMBLIN/ UNIVERSAL





Hezká kostka: Tenhle balíček technologických vymožeností bude napájet PS3. Ale to bude menší.

mikronu - to je 600krát tenčí než lidský vlas. Proč je tohle vlastně důležité? Inu proto, že čím tenčí je paprsek, tím více obvodů lze umístit do menšího prostoru (v tomto případě jich tu je 287,5 milionů), a tudíž konečný čip bude o to výkonnější. Stejně tak není bez zajímavosti, že do GS3 bylo nadupáno 256 MB Dynamic RAM, což je osmkrát víc, než má PS2, a jelikož RAM je klíčovým faktorem omezujícím rychlost a detail grafiky, PlayStation 3 tak neporušitelně nabídne ještě úchvatněji vyhlížející hry než PS2. Zatímco GS PlayStation 2 mohl po televizní obrazovce pohybovat 75 miliony polygonů, díky přidané RAM se nový, vylepšený grafický čip dostane k tomuto mamutímu číslu velmi blízko i v praxi.

Kombinace těchto dvou neuvěřitelných technických novinek bude znamenat mnohem větší skok, než se odehrál mezi PS1 a PS2. Coby herní konzole by PS3 měla být skutečným monstrem, nabízejícím grafiku v téměř filmové kvalitě a dosud nemyslitelnou hloubku. Jako systém domácí zábavy možná konečně dostojí těm předpovědím o filmech stahovaných přímo ze sítě, elektronickém nakupování a bankovnictví.

Nicméně poslední část mozaiky - a část, na níž naplnění těchto předpovědí závisí - tedy broadbandová technologie, tu Sony ovlivnit nemůže. Broadband neboli síť s vysokorychlostním datovým přenosem se rozbíhá bolestně pomalu, tedy alespoň mimo Japonsko. A mnohé nasvědčuje tomu, že se těchto sítí dočkáme právě v okamžiku, kdy bude PS3 hotové.

A kdyby vás nenavnadilo ani tohle, pak vězte, že se objevily zprávy o vyjednávání mezi Sony IBM a Toshibou, které by mohlo nakonec vést k vývoji jednoho čipu, jenž by byl natolik výkonný, že by se vyrovnal superpočítači IBM Deep Blue (který mimo jiné porazil do té doby neporazitelného velmistra Gary Kasparova). Sony zatím udržuje naprosté mlčení o tom, zda se čip dostane do PS3, nicméně jistá možnost tu je.

To je taky dobře, hodně dobře, poněvadž i když hry na PS3 asi nebudou vypadat zrovna jako *Jurský Park*, určitě budou tak skvělé, že nám úplně popletou hlavu. A o to nám přece jde. ■ **RK/PW**

PŘESNĚ JAKO VE SKUTEČNOSTI

EMOCE STOUPAJÍ

GSCube, která se stane Emotion Enginem PS3, nám dává tušit, jaké hry zvládne PS3.

Tahle „kostka" zvládne práci s počítačem generovanými obrázky (CGI) v reálném čase. Co to vlastně znamená? To znamená, že hry nebudou jenom vypadat jako filmy, ale že budou používat i stejnou technologii. Takže až nastane čas na licenci *Jurského parku 3*, nedostanete ve hře pouze přibližnou verzi dinosaurů, které jste viděli na stříbrném plátně - ne, vy si s těmi přerostlými ještěrkami budete moct hrát, přímo s nimi. Otázka je, zda někdo dokáže pro takhle náročné hry ještě vůbec programovat. No, uvidíme...



© KOBAL COLLECTION/ CLOSE, MURAY/ AMBLIN/ UNIVERSAL

Velkej kluk: To je jako byste měli dinosaura přímo v obývá-ku. Skoro....

UNDER COVER

HURÁ NA MAC

Hrát playstationové hry na macu nebo PC se právě usnadnilo - tedy alespoň na chvíli. Sony urovnala právní spor se společností Connectix, výrobcem Virtual Game Station, softwarového produktu, díky němuž si můžete CD pro PS1 pouštět i na počítači. Podle smlouvy přejde emulační technologie v červenci do vlastnictví Sony, ovšem zatím se neví, jak to bude vypadat dál. Mezitím si nicméně můžete VGS legálně stáhnout z internetové stránky *www.connectix.com.*

PIRÁTI MAJÍ SMŮLU

Nedávné vydání *LMA Manager* by mohlo znamenat počátek úpadku pirátských kopií. Vydavatel Codemasters totiž do hry vložil šifrovací kód, který - v případě, že hru spustíte z nelegálně zkopírovaného CD - se bude chovat jako virus. V zásadě to znamená, že hra se v průběhu hraní začne kazit a nakonec z ní nezbude víc než jakési demo. Codemasters zdůrazňují, že „virus" nikterak nepoškodí vaše PlayStation, ale samozřejmě sami dobře víte, že přehráváním pirátských disků se připravujete o záruku.



Fotbalový virus: Pirátské kopie *LMA 2001* budou nakaženy virózou.

TWISTED METAL

Zprávy ze Spojených států hovoří o tom, že se na PS1 připravuje nová hra *Twisted Metal.* Dosud nepojmenované pokračování je zaměřeno na mladší hráče, přičemž Nerf rakety a podobné věci nahradí seriózní vybavení minulých titulů. Ačkoli SCEE prohlašuje, že neplánuje evropskou verzi, průběžně vás budeme informovat o změnách.

HRY JSOU ZDRAVÉ

Studie společnosti Home Office potvrdila, že hraní her může zanechat velmi blahé následky na psychice hráče. Dotazník potvrdil, že hráči, kteří hry hrají více než pět let, jsou bystřejší, motivovanější a cílevědomější, ale také zůstávají často nepochopeni. Zároveň studie potvrdila, že hry nepodporují násilí. Doufejme tedy, že nám definitivně nikdo nebude hry zakazovat. Karamba!

THE GETAWAY

NALEZLI JSME V ARCHIVU

STÁLE JE ŠANCE, ŽE SI ZAHRAJETE NEJÚŽASNĚJŠÍ, NEDOKONČENÝ TITUL PRO PS1!

Kdysi zavržená PS1čková verze automobilové hry *The Getaway* se možná nakonec dostane na pulty obchodů, byť asi jen jako bonus k připravované PS2 verzi - anebo na demo disku v *PSM*.

Tým SoHo, vývojový tým SCEE, prohlašuje, že PS1čková verze je natolik dobrá, že by ji klidně šlo vydat. Podle hlavního výtvarníka Sama Coatese tvůrci hry možná „schovají PS1čkový prototyp někde na DVD pro PS2."

Režisér hry Brendan McNamara doplňuje některé detaily - ty jsme exkluzivně odhalili už v *PSM36*. „Měli jsme rozjetou celkem dobrou hru pro PS1, když jsme se najednou rozhodli změnit formát na PS2," říká. „Původní nápad je starý asi dva roky. Měli jsme nějaké zkušenosti se závodními hrami z *Porsche Challenge* a *Rapid Racer* a tým chtěl zkusit něco nového. Chvíli nám nicméně trvalo, než jsme našli správný úhel pohledu. V původní verzi jsme měli kultovní Mini Coopery, jak závodí po křivolakých venkovských silničkách, ale celé se to naplno rozjelo, když nás napadlo dát do hlavní role řidiče, který dělá šoféra bandě lupičů drahokamů."

„Hra byla zaměřena na řízení. Nebylo zde nic mimo aut," dodává Coates. „Londýnská úroveň byla pouze jednou z pěti a mapa pokrývala pouze 10-20% dnešní rozlohy."

PSM dělá, co může, aby se mu podařilo zajistit si odvržený level pro demo disk. A co se týče verze pro PS2 a premiéry, budeme vás průběžně informovat. ■





Ztráty a nálezy: Tyto úžasné fotky z *The Getaway* jsme objevili v jednom zaprášeném koutě v SoHo Studios.





Fotka jako důkaz: Tyhle fotky dokazují, že PS1 verze *The Getaway* je víc než jen sen.

LEVNÉ HRY

JSOU HRY MOC LEVNÉ?

SONY CHCE SNÍŽIT POČET LEVNÝCH HER V OBCHODECH.

Hráčská bonanza kvalitních levných titulů, jako *Resident Evil* či *Rayman*, asi vyschne, a to zásahem Sony.

Od 1. dubna nemají vydavatelé možnost vydávat staré hry za sníženou cenu 9,99 liber (u nás jsou prodávány za 599 korun). Pokud jde o úplně nové hry (například řada *Midas Pocker Price*), je tato cena dále k dispozici, ovšem u starších znovu vydávaných her cena nesmí klesnout pod 19,99 liber (u nás 899 nebo 999 korun). Sony tvrdí, že tento krok znemožní vydavatelům plnit obchody levnými hrami, které se nedokázaly prodat za plnou cenu.

Nová cenová struktura - v Japonsku a USA už funguje - nepochybně ochrání kvalitní tituly nabízené za plnou cenu. Vždyť levnější verze se prodávají velmi úspěšně a dominují žebříčkům. Ubi Soft znovu vydal *Raymana* za 8,99 liber a hry se v Británii stále prodává více než 4.000 kopií týdně, což je více než většina plnohodnotných titulů.

Šéf PR Sony, David Wilson, nám prozradil: „Měli jsme jednání v listopadu s předními vydavateli a dohodli jsme se, že sáhneme ke stejnému postupu jako ve Spojených státech a v Japonsku. Stále budou na trhu hry za 9,99 liber, ovšem mělo by se zamezit tomu, aby vyšla hra za plnou cenu, a když se nebude prodávat, aby byla zlevněna o polovinu. Tak se totiž poškozuje trh." Ale hráčům se to líbilo, jak jinak. ■



Za Babku: Hry jako *Rayman* nebo *Resident Evil* patří mezi ty, které se prodávají za cenu téměř 500 Kč.

MINIDISPLEJ

OFICIÁLNÍ OBRAZOVKA

SONY VYDÁ MINIDISPLEJ K PSONE UŽ V LÉTĚ!

Úspěch displejů pro PSone, jak jsme o nich psali v minulém čísle, asi vedl Sony k tomu, že vydá vlastní mini monitor dříve, než původně zamýšlela.

Displej společnosti Wild Things mizí z obchodů po desítkách - jeden prodejce tvrdí, že na každé tři PSone připadne jeden displej - a tak se lze nadít, že Sony se pokusí obliby využít a uvede na trhu svou vlastní, oficiální verzi, a to ještě před Vánocemi.

Sony Europe odmítá o vyhlídkách mluvit před výstavou E3, která se má uskutečnit v květnu, nicméně my pevně doufáme, že se oficiálního displeje dočkáme už v létě.

Další zpráva - ovšem popřená ze strany Sony Europe - hovoří o tom, že Sony plánuje výrobu PSone se zabudovaným displejem a že by tyto minikonzole měly být už na předvánočním trhu letos.

Wild Things mezitím chystají ke svému displeji TV tuner a CD adaptér do auta.

Jako vždy, i teď budeme mít nastražené uši a o všem vás budeme průběžně informovat. ■



Díky! Displej od Wild Things byl první z mnoha úžasných doplňků k PSone.

TOMB RAIDER

FILMOVÉ NOVINKY

SEXY PLAKÁT NÁS LÁKÁ NA FILM *TOMB RAIDER.*

Očekávání filmu *Tomb Raider* roste a vlna playstationových titulů předělaných na film jistě záhy zažije obrovský příliv. Ve výrobě je už teď několik titulů a o dalších se jedná. Možná v tom má prsty i nový reklamní plakát (na obrázku) na *Tomb Raidera* v hlavní roli s Angelinou Jolie. Plakát je důkazem toho, že jako datum premiéry byl stanoven 15. červen. Do Evropy by Lařiny pistole měly dorazit o pár týdnů později, u nás až 23. srpna.

Film navíc získal další silnou posilu - soundtrack totiž píše Fatboy Slim. Zdroj, který si nepřál být jmenován, nám sdělil: „Film je zběsile rychlý, rychlejší než *Charlie's Angels*, a podle toho musí vypadat i soundtrack, tj. musí být trochu do house. Hudba je u filmu tohoto druhu klíčovým prvkem a Fatboy Slim byl proto při volbě jedničkou."

Teď z jiného soudku: Milla Jovovichová má nakonec přece jen ztvárnit Alici, hlavní hrdinku a zombiebijkyni ve filmu *Resident Evil*, který se točí u Constantin Films. Natáčení začalo počátkem března v Berlíně a premiéru by film měl mít v Evropě někdy na podzim. Ve filmu, který jen volně sleduje děj skvělé hororové řady, dále vystupuje Michelle Rodriguezová (*Girlfight*) a režíruje jej Paul Anderson. Mezi Andersonovými předchozími díly najdeme *Mortal Kombat* a sci-fi titul *Horizont události*.

Stříbrné plátno si ale neodpustí ani *Duke Nukem*. Společnost Dimensions Films, která má za sebou tituly jako *Scary Movie* a *Halloween: H_2O*, právě totiž získala licenční práva. Děj filmu bude sledovat stejnou linii jako úspěšná řada videoher. Co se týče obsazení, žádné informace jsme dosud nezískali.

Už brzy se ale v našem časopise dočkáte velkého článku o filmech. ■



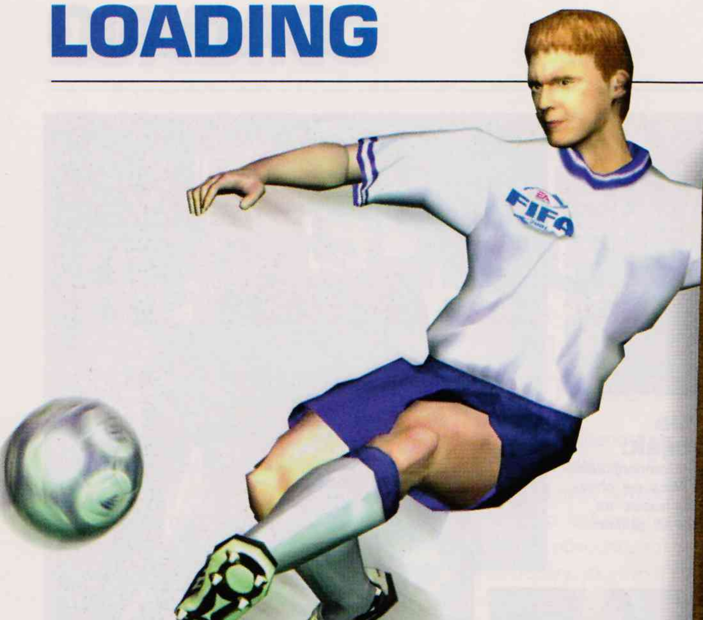
Milla zabiják: Nesmlouvavý zabiják Alice se chystá vtrhnout na stříbrné plátno.







Holka na léto: Už jen pár měsíců a pak to Angelina vybalí naplno...



Fotbálek: Prodejně úspěšná hra znovu míří na PS1.

HRY OD EA

FIFA PRO PS1 V PRODLOUŽENÍ

EA SPORTS OZNÁMILA VERZE *FIFA* A *MADDEN* PRO ROK 2002.

V rozporu s předchozími ohlášeními se EA Sports nakonec rozhodla neposlat ještě veleúspěšnou řadu *FIFA* do propadliště dějin a na PS1 to zabalit. A tak se ještě do konce roku na PlayStation objeví *FIFA 2002* a *Madden 2002*.

Hry *FIFA* představují jednu z prodejně nejúspěšnějších řad na PlayStation a mnoho pozorovatelů, včetně nás, bylo proto logicky překvapeno, když EA prohlásila, že verze *2001* bude na šedé bedničce poslední.

Jenže starých konzol se stále prodává více než PS2 a *FIFA 2001* si v prosincových žebříčcích vedla nadmíru dobře, a tak se společnost rozhodla odstartovat práce na novém titulu, který by měl spatřit světlo světa v listopadu - tedy právě včas, aby ovládl trh konce sezony, jak tomu ostatně bylo u všech titulů *FIFA*.

Další klasická sportovní hra od EA, která odmítá odejít do důchodu a dožaduje se nové verze, je *Madden*. Simulátor amerického fotbalu by se měl v amerických obchodech objevit už v létě a do Evropy dorazit kolem srpna.

Nuže, EA konečně dostala rozum a rozhodla se nadále podpořit naši nehynoucí konzolu, a tak doufejme, že to nebude dlouho trvat a podobné novinky nám brzy zvěstují i další softwarové společnosti. A kromě toho doufáme, že dojde i na *NHL 2002*! ■



Mač řízek: Skvělý americký fotbal *Madden 2002* se objeví na PS1 v létě.



SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. A tento měsíc? *Rainbow Six: Rogue Spear*.



• STŘELNÉ PORANĚNÍ BŘICHA

Diagnóza: Toto zranění s sebou nese vysoké riziko zánětu a infekce. K ještě většímu poranění dochází tehdy, pokud je kulka v těle nestabilní a pronikne měkkými tkáněmi. Pokud není vidět, odkud kulka z těla vyšla, pak je pravděpodobné, že uvízla v břišní dutině.

Prognóza: Nejprve je třeba zjistit pozici kulky, a to co nejrychleji. Pak lze přistoupit k jejímu vyjmutí. Ošetření a léčení bude vyžadovat poraněná okolní tkáň. Je třeba ošetřit i okolní orgány, v nichž by mohlo pod vlivem šoku ze zásahu dojít k vnitřnímu krvácení. Přirozeně je třeba aplikovat antibiotika.



• STŘELNÝ ZÁSAH DO HLAVY

Diagnóza: Tento zásah způsobí přímé poranění mozku, které vznikne příčinou lokalizovaného krvácení a/nebo edému. Velmi pravděpodobná je i infekce mozkové tkáně.

Prognóza: Šance na zotavení z tohoto zranění je mizivá. Pod vlivem krvácení dojde ke stlačení mozku a v případě, že se krvácení nepodaří zastavit, se klinická situace bude horšit. Život může zachránit pouze dekomprese a okamžité zastavení krvácení. Průnik kulky lebkou bude třeba vyšetřit neurologickým chirurgem, aby odstranil mrtvé částečky mozku a kousky lebky. Toto poškození může způsobit vážné trvalé následky, a pokud pacient přežije, vyžádá si zranění dlouhou rekonvalescenci. ■

Ve skutečnosti je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Chanonová.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Do redakce Ucha pronikly prapodivné zprávy z Japonska. Náš člověk na Dálném východě nám totiž poslal echo, že Sony a Nintendo uzavřely tajnou smlouvu o sloučení a nově vzniklá společnost bude prodávat hry vyvinuté Segou s obalem navrženým těmi týpky, kteří dělali kresby na obálky kazet pro Spectrum! A jméno společnosti? Sidentony. Marketingový ředitel Oshimuji Kazuki-Smythe k celé věci říká: „Cha, cha, videoherní průmysl už nebude možné obviňovat z fragmentace trhu. Před naší komplexní technologií se budou lidi muset skrývat. Můj tým deprimovaných vývojářů od Segy totiž bude dělat hry s tajnou implantovanou framovou rychlostí, jež bude hráčům vymývat mozky a záhy tak budu velet i dětské armádě.... aha, zpět, asi jsem se nechal unést."

Rychlý cheat pro *C-12*. Jakmile vložíte disk, nemačkejte tlačítko on/off, ale namísto toho vstaňte z nevyluxované podlahy, jděte a otevřete dveře od bytu a vyjděte ven. Tak získáte přístup k minihře „Skutečný svět" s naprosto úžasnou grafikou, zvukem, režimem pro více hráčů a neustále proměnlivým charakterem hratelnosti. Pravda, nemáte tu víc životů, ale to výše zmíněné vám je dokonale vynahradí. Pochopili jste to? ■



***C-12*: Život, jak ho známe.**

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. FINAL FANTASY IX
2. DRIVER 2
3. C-12: FINAL RESISTANCE
4. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
5. NHL 2001
6. GRAN TURISMO 2
7. TOMB RAIDER: CHRONICLES
8. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
9. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
10. GRAN TURISMO 2
11. ISS PRO EVOLUTION 2
12. LEGEND OF DRAGOON
13. MEDAL OF HONOUR 2
14. FEAR EFFECT 2
15. METAL GEAR SOLID

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

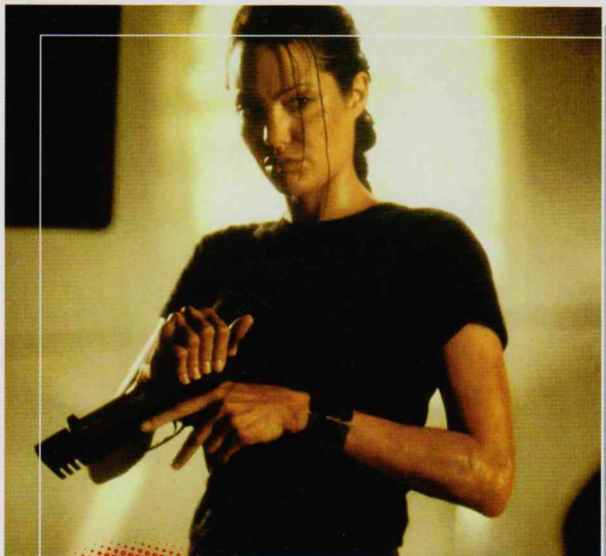
1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .... (ACTIVISION)
2. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
3. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
4. TRIPLE PLAY BASEBALL ..... (ELECTRONIC ARTS)
5. NASCAR 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. THE SIMPSONS WRESTLING .... (EA)
2. ISS PRO EVOLUTION 2 .... (KONAMI)
3. RUGRATS IN PARIS .... (THQ)
4. LMA MANAGER 2001 .... (CODEMASTERS)
5. TIME CRISIS: PROJECT TITAN .... (SCEE)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Angelina Jolie hraje Laru Croft. Nejen ve filmu, ale i na PlayStation...

1. *TOMB RAIDER: CHRONICLES* .... Eidos
2. *TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION* .... Eidos
3. *CRASH TEAM RACING* .... SCEE
4. *TOMB RAIDER 3* .... Eidos
5. *GRAN TURISMO 2* .... SCEE



MY SI HRAJEME

Lee Hall je autor většiny našich tematických článků.

1. *ISS PRO EVOLUTION 2*
2. *PANZER FRONT*
3. *SILENT HILL*
4. *FEAR EFFECT 2*
5. *WWF SMACKDOWN 2*



ONI SI HRAJÍ

Herve Sliwa, hlavní producent *Sheep, Dog 'N' Wolf*.

1. *ABE'S EXODDUS*
2. *METAL GEAR SOLID*
3. *V-RALLY 2*
4. *HEART OF DARKNESS*
5. *TEKKEN 3*



VY SI HRAJETE

Pavel Král vypadá naštvaně, ale ve skutečnosti si užívá...

1. *SPIDER-MAN*
2. *ALIEN RESURRECTION*
3. *DRIVER 2*
4. *FINAL FANTASY IX*
5. *FIFA 2001*



FaKT ULÍTLÍ BIkEŘI

Text: Nick Ellis

VÍTEJTE VE SVĚTĚ OTOČEK, PŘEHMATŮ A SEBEVRAŽEDNÝCH TRIKŮ. RAČTE SE K NÁM PŘIPOJIT, ČEKÁ NÁS EXKURZE DO VÝŠIN VERTIKÁLNÍ RAMPY A POHLED NA *MAT HOFFMAN'S PRO BMX.*





SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel:	Activision
Výrobce:	Runecraft
Žánr:	Simulátor extremního sportu
Počet hráčů:	1 až 2
Datum vydání:	Květen
Formát:	PS1
Web:	*www.activision.com /games/mathoffman*

Postavme to takhle: skateboardisté jsou něco jako pěchota stále se rozrůstající armády pouličních sportů; jezdci na BMX jsou potom kavalérie - podnikají bleskurychlé výpady, útočí po křídlech a zase se stahují zpět. A včele drtivého útoku lehké kavalérie cválá *Mat Hoffman's Pro BMX* od Activision, hra nadupaná oslnivými triky, napětím a skýtající hráčům nevyslovitelné zážitky. Neváhejte ani chvilku, račte sedlat spolu s námi a hurá do útoku.

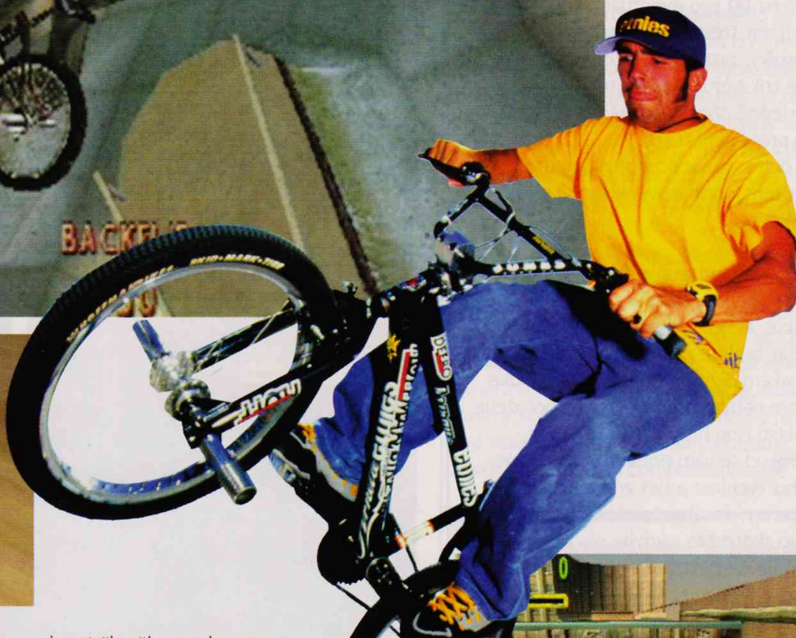
BMX už bylo kdysi před lety prohlášeno za mrtvolu - prý pro odliv zájmu věčně nestálých dospívajících - nicméně dnes se znovu veze na vlně obliby. Možná si vzpomenete na závěrečný ceremoniál olympijských her 1996 v Atlantě, kdy Mat, Tony a jejich kámoši vyrazili na vysokou rampu, aby světu ukázali, co umějí (ačkoli většina z těchto exhibicionistů později kola a skateboardy prodala a rampu vyměnila za kanceláře státních úřadů - přišlo jim to totiž lepší, než vidět svůj sport zahrnut do her samotných a podroben přísným regulacím MOV). Vydání *MHPB*, které je plánováno na konec května, by mělo profil tohoto sportu ještě zvýšit, přičemž s Hoffmanem, slavnou osobností po celých Státech a nezpochybnitelným králem triků na dvou kolech, jenž hře propůjčil své jméno, má titul ty nejlepší vyhlídky na úspěch.

Řidítka jsme netrpělivě svírali už na podzim loňského roku - to proto, že původně se *Mat Hoffman* měl na trhu objevit už v prosinci, ovšem problémy s vývojovým týmem zavinilo dlouhé zpoždění - jisté vě-











ci bylo třeba prostě doladit a dovést k dokonalosti. Ale co, chybička se vloudí a je lepší, když je zachycena a opravena hned na začátku. V titulcích ke hře se teď dočteme, že výrobci Runecraft pomáhalo i studio Shaba Games, které stojí za tituly jako *Grind Session* (*PSM30* 8/10) a *Razor Freestyle Scooter* (*PSM37* 6/10), a to namísto Neversoftu, tedy studia stojícího za řadou *Tony Hawk*.

Změna výrobce podle všeho nebyla hře na škodu, nicméně přesto je tu jedna věc, která člověka trochu zarazí, a tak je snad lepší nechodit kolem horké kaše a říct to na rovinu. Totiž, pomineme-li skutečnost, že *Mat Hoffman* je přirozeně o kolech, a nikoli skateboardech, je hra po stylové a formátové stránce téměř totožná s *THPS2*. Každý, kdo si vyzkoušel naše nedávné demo, jistě dobře ví, že hry jsou si podobné až podezřele - stejný je způsob, jímž postupujete kariérou, grafika i rozličné herní režimy. Tony Hawk se ve hře dokonce objeví jako host, jedoucí na svém chopperu. Na druhé straně si je třeba položit otázku, zda je to nutně špatná věc. Vždyť *THPS2* patří nezpochybnitelné místo mezi pěti nejlepšími hrami pro PlayStation všech dob - je to fantastický titul, který si vysloužil chválu ze všech stran.

A tak když uvážíme, že BMXkáři a „skejťáci" obývají ve skutečném světě společný prostor (jen se někdy zajděte v Praze podívat k Národnímu divadlu), zdá se, že použití stejného enginu jako v *Tony Hawk's* bylo jen logické a učinilo sportu zadost. Navíc i když je ovládací systém téměř identický jako v *THPS*, záhy přijdete na to, že se jízda na kole od jízdy na prkně podstatně liší. ►

"Mat prodělal 14 operací a v nohách má více ocelových hřebů než akční hrdina Solid Snake."









HOFFMANŮV PROFIL

LET KRONDOTA

Současný světový šampion v jízdě na rampě Mat „Kondor" Hoffman (mimochodem, týž titul získal už desetkrát předtím) je v podstatě pan BMX. Jednatřicetiletý průkopník tohoto sportu je všeobecně považován za nejlepšího jezdce, který se kdy na rampě objevil, nicméně ani to Hoffmanovi nestačilo, a tak se skrze svou společnost Hoffman Bikes (vyrábějící kola, která by vydržela jeho nešetrné zacházení) stal i úspěšným podnikatelem.

Mat v současné době pracuje na tom, aby zlomil světový rekord ve skoku do vzduchu. Dohlíží na stavbu přes 7 metrů vysoké rampy, ze které se chce vznést do výšky dalších 10 metrů od vrcholu rampy. Muž, který prodělal na 14 operací po úrazech spojených s jízdou na kole a v noze má víc ocelových hřebů než akční postava Solida Snakea, skutečně neví, co to je strach. Součástí hoffmanovské legendy jsou přirozeně i zkazky o tom, jak zraněný Mat trénoval ještě v nemocnici, ovšem takové věci už k legendám patří.

„Chci okusit vše, co život dokáže nabídnout," hlásá Mat na své internetové stránce (*www.hoffmanbikes.com*). „Nechci si odepírat nic z požitků života." Tak to by ho asi někdo měl varovat před kulhavkou.



Sláva králi: **Mat Hoffman, to je Elvis Presley BMX. Brilantní, elegantní, zbožňovaný. Podívejte, jaký je to frajer.**



►

JÍZDA V MONTÁŽNÍ HALE

JEN SI TO ZKUSTE...

Ještě větší měrou než v Tony Hawk's byly úrovně v Pro BMX navrženy tak, abyste mohli snadno nabrat rychlost. Nejlepším příkladem toho je montážní hala, což je vlastně sjezd obsahující šílené průrvy, skoky a grindy. My jsme na trať vyslali našeho zkušeného redakčního bikera se železnými nervy.

1. Vlečňákový sajrajt. Vyskočte na střechu kabinek, ovšem ne jen tak, ale trochu efektně, třeba s backflipem. Po dopadu se pokuste najet buď na parapetovou stříšku, či přímo na samý okraj a tady vystřihněte ohromující grind, než se ladně přenesete přes mezeru mezi kabinami a vyskočíte z malé rampy na samém konci.

2. Šílenosti. V druhé oblasti přejeďte grindem po ocelovém nosníku až k malé míse na střeše a kolem jejího okraje se můžete předvést jako expert na grindy. Chvilku si oddychněte a ze střechy pak sjeďte po traverze, která vede ke kovové tyči antény. Pokud se vám podaří udržet rychlost po celé téhle tyči, měli byste v pohodě přeskočit přes mezeru na další tyč, která vede nad třetí a poslední sekcí a kde můžete získat skutečně pořádnou bodovou nadílku.

3. Přes most. Nedokončený most nabízí další příležitost pro vysoký bodový zisk. Backflip nebo Tailwhip by tu měly jít celkem v pohodě, ovšem dávejte bacha, aby měl váš jezdec dostatek rychlosti na přeskočení mezery. Jakmile budete za ní, zkuste na rampě něco úchvatného, třeba čistý 900 Indian air, a poté se znovu otočte k mostu, tentokrát přejeďte po zábradlí - to aby to bylo trochu rozmanité.

4. Surfování po obloze. Na škváru se dostanete přes dvě rampy poblíž uzavřené mísy před mostem. Najeďte si před rampu, která vede k soustavě anténních nosníků (ty patrně drží ve vzduchu kouzelné neviditelné háky) a vyskočte na ně - prst mějte připraven na ⓐ pro eventuální grind. Budete-li mít štěstí, podaří se vám trefit nosníky, zastavit se na nich a udělat zde trik bez držení řidítek, což vám následně přinese tučný bodový zisk. Po provedení triku se dejte znovu do pohybu, jeďte směrem k bonusové ikonce a zde seskočte.

5. Zvládnout tenhle manévr vám pravděpodobně zabere více než jeden pokus, ale až seskočíte z nebeských výšin, budete potřebovat grind na nějakém okraji, abyste udrželi vysoké skóre nabyté předtím. V níže položené oblasti jsou hrany doslova všude, a pokud se vám podaří udržet rovnováhu, rychlost a sjet grindem úplně všechny, dosáhnete naprosto famózního skóre. No a kdyby vás po výjezdu z téhle části napadlo něco dalšího, bez váhání do toho jděte, protože se vám to zaručeně podaří.



American on-line: Tato úroveň je plná neobvyklých míst, kde můžete zkoušet své triky.



Valčík na štěrku: V CFB musíte jet naplno a riskantně, jinak na porotu dojem neuděláte.





Ani schody vás nesmějí zarazit - musíte myslet na jedno: zvítězit.







TRIKY ŘEMESLA

Seznam borců vypadá jako příručka typu „kdo je kdo ve světovém BMX“ - objeví se tu početný kontingent Hoffmanova bikerského týmu: Joe „Butcher“ Kowalski, Kevin Robinson a Rick Thorne. A je tu rovněž Dennis McCoy (jediný jezdec, jenž je majitelem titulu ve všech čtyřech disciplínách, tj. na ulici, štěrku, rampě i rovné ploše), dále britský jezdec Simon Tabron (viz str. 16) a Mike „Rooftop“ Escamilla. Z dalších slavných jmen tu chybějí především ti, kteří už svá jména nějakým hrám propůjčili, třeba světový šampion ve volném stylu Dave Mirra.

Každý jezdec má sadu statistik, vytvořenou podle jeho skutečných schopností: skoky, triky ve vzduchu, otočky, rovnováha, manuální zručnost, rychlost, akcelerace, fakie. Například Hoffman je na rampě jako doma a doslova k neutahání, na druhé straně fakie mu už tolik nejde. Ať si vyberete jakéhokoli jezdce, budete se muset naučit jak jeho silné, tak slabé stránky - jen tak se totiž vyhnete tomu, že strávíte polovinu času hlavou zarytí ve štěrku.

Triky lze při troše dobré vůle rozčlenit do čtyř kategorií. Přímé, nekomplikované (skoky, otočky na řidítkách, jízda bez držení); grindy (pomocí stupátek umístěných na kole vpředu i vzadu se sklouznete po jakékoliv hraně); pak naprosto šílené triky (Superman, vývrtka) a potom ještě speciální triky. Nejvíce bodů ze všech vám vynesou - jak se dá čekat - dvě posledně jmenované kategorie, ovšem když se vám je ještě podaří propojit, to pak následují doslova bodové hody. Na druhé straně něco takového vůbec není snadné, tedy alespoň v začátcích.

Jedním z největších rozdílů mezi jízdou na kole a na skateboardu je to, nakolik obtížně lze na BMX provést fakie. V *THPS* není fakie nikdy problém. To v Hoffmanovi ano, a pěkně velký problém. Přistát pozadu na vertikální rampě je neuvěřitelně těžké, poněvadž při tom ztrácíte hybnou sílu. Jen si představte, rozjedete to, uděláte několik 360stupňových obratů, vystřihnete několik supermanovských vývrtek a najednou vám to kolo „štycne“ - prostě se na fleku zastaví.

I grinding je na kole podstatně obtížnější, tedy alespoň co se týče rozmanitosti triků. Převážnou se asi budete vyžívat v tricích známých jako Icepicks a Toothpicks (balancování, resp. klouzání na zadním či předním stupátku). Pokud ovšem chcete dosáhnout toho, aby váš jezdec vystřihl dvojitý Peg Grind nebo Smith Grind a ten poté spojil s dalším trikem, aniž by arénu potřísnil kapkami vlastní krve, pěkně se zapotíte - nic snadného to totiž není.

D-R-S-N-Ý SPORT

Pokud se považujete za experty na tyhle extrémní sporty a myslíte si, že kariérní režim zvládnete levou zadní dříve, než byste stačili říct, „rychle do nemocnice, mám řidítka zaražená do zadku“, tak vás musíme upozornit, že jste na pěkném omylu. I když sbírání vysokých skóre a písmenek, z nichž pak dáte dohromady slovo T-R-I-C-K (říká vám to něco, ne?), je hezké a v úvodních úrovních i celkem snadné, získat skrytou obálku časopisu žádná hračka rozhodně není, a to dokonce ani v těch prvních úrovních. A co se týče skryté obálky v druhé úrovni (ta se jmenuje Construction Yard neboli Strojírna), strávili jsme celé hodiny, pokoušejíce se o delikátní manévry, abychom tu svini dostali.

A těžké překážky vás čekají i dále. Třeba úroveň posazená do New Yorku je neobyčejně rozlehlá a aréna se rozbíhá všemi směry, takže člověk snadno ztratí orientaci a v důsledku toho i cenný čas. Navíc zjistíte, že některé předměty, které nutně potřebujete ke svému postupu, jsou umístěny téměř do korun stromů. A ještě dále narazíte na tzv. Treatment Plant, což je jedna z vůbec nejzákeřnějších tratí, na níž si až příliš snadno můžete pořádně rozbít hubu. Kalifornská La Habra je taková sympatická čtvrť řadových baráčků a je úžasné vychutnat si jízdu po střechách, stejně jako různé přeskoky, při nichž s gustem rozbíjíte satelitní paraboly.

V cestě vám stojí i několik soutěží, ovšem v nich - a to nás trochu zklamalo - lze vyhrát poměrně snadno. První z nich se jmenuje Bluetorch Competition a je to vlastně sjezd po prašné trati za svitu měsíce, přičemž všude na trati a kolem na vás čekají rampičky, skoky a stromy, kde můžete vystřihnout nějaký ten grind. Posledním levelem kariérního režimu je Crazy Freakin' Bikers Competition, což je ▶





Řetěz bolesti: **Ze začátku čekejte pády, modřiny, odřeniny. Ještě mnohem víc jich přijde, až si budete myslet, že vám to na kole celkem jde.**







EDITOR ÚROVNÍ

POSTAVTE SI VLASTNÍ PARK A JDĚTE DO TOHO

Další ze specialit převzatých z *Tony Hawk's Pro Skater 2* je editor úrovní (neboli Level Editor), v němž si můžete postavit vlastní BMX park, ten pak můžete testovat, a to v režimu pro dva hráče, nebo režimu Free Ride. Je zde důvěrně známá - a samozřejmě i bohatá - sbírka překážek: rampy, tyče, lavičky, křoví, které můžete po aréně rozestavět dle vlastního uvážení.

Nicméně postavit park, který bude na závodění stejně skvělý jako na pohled, to je zatraceně těžká věc. Je snadné celý prostor zaplnit všelijakým harampádím, jako jsou skoky, mísy, jámy, ale častokrát vám teprve při hraní dojde, že jste to moc přeplácali a že se na tom moc nedá jezdit. Na druhé straně chybami se člověk učí, a tak po mnoha zkouškách a chybách třeba postavíte skutečně úchvatný park.

Pokud vás nebaví dělat to na koleně od samého začátku, je vám k dispozici osm základních nastavení, na jejichž podkladě si můžete udělat obrázek o tom, jak vypadá dobře rozvržený mistrovský park - na těchto připravených parcích můžete jezdit v režimu Free Ride a taky režimu pro dva hráče.





Trocha ekologie: **Přidejte něco zeleně a váš park bude vypadat rázem lépe, elegantněji a přirozeněji. Ale s překážkami to zas nepřehánějte.**

SIMON TABRON
AVON VALLEY HIGHS

Jedním z neameričanů v *MHPB* je i Brit Simon Tabron. Ten už na BMX jezdí 19 let, z toho plných 11 jako profesionál. Slavným se stal pro své úchvatné 900, na všech velkých soutěžích se pravidelně umísťoval na předních místech a teď se mu tedy dostalo i mezinárodní herní proslulosti. Jednoho mrazivého rána se naše anglická část redakce vydala do Bristolu, abychom se zde setkali se slavným 27letým bikerem a jeho ženou Pipou, se kterou měl svatbu před pěti lety. Jako místo setkání byla přirozeně určena místní rampa Sk8+Ride.

Simon předvedl pár úžasných triků na vertikální rampě, zapózoval pro našeho fotografa, pravda, nám se z jeho triků a šílené rampy trochu zamotala hlava, ale po krátkém odpočinku jsme dostatečně fit, abychom mohli zamířit do nedalekého klubového baru. Simon je hrou naprosto nadšen, pořád o ní mluví, takže by jeho výroky šel zaplnit celý obal hry.

PSM: Měli samotní jezdci na hru nějaký větší vliv?
Samozřejmě. Já jsem si například všiml, že některé triky nevypadají úplně přirozeně, a tak jsem před čtrnácti dny navštívil vývojářské studio a upozornil je na to. Podařilo se mi nalézt nějaké video a fotografie, dal jim je k dispozici a oni triky podle toho opravili.

PSM: Doufáte, že hra bude inspirovat více dětí k tomu, že začnou jezdit na BMX?
Pevně doufám. Pokud se alespoň jedno z deseti dětí, které budou hrát tuhle hru, rozhodne, že chce skutečné BMX, pak hra posloužila svému účelu. Jinak mne samotného hra inspirovala, otevřela mi totiž pohled na úplně nové způsoby jízdy, propojování triků a obecně mne přivedla k tvrdší a rychlejší jízdě.

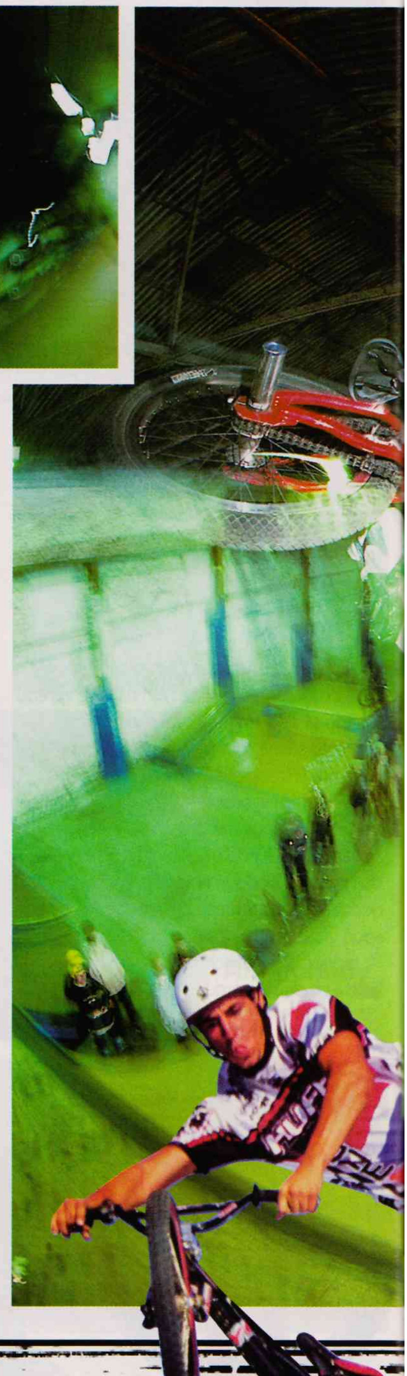
PSM: Takže lze říct, že jste do hry pěkně zamilovaný?
Rozhodně, chci si koupit to nové PSone a přídavným minidisplejem, abych mohl hru pařit v hotelovém pokoji před závody. Hezky si tam budu moci všechno vyzkoušet.

A že mu to jde. Když je po rozhovoru, sedáme si před Simonovu PlayStation, abychom hru společně vyzkoušeli. Jenže to jsme dostali na zadek. Simon z nás udělal naprosté začátečníky, v newyorském parku triky spojoval tak hbitě a obratně, že se na jeho kontě záhy skvělo úžasných 10.000 bodů. Bohužel my strávili velkou část hry zabořeni hlavou do asfaltu. Tenhle týpek asi fakt strávil nad hrou spoustu času.

Když Simon sundal konečně helmu a kolo odložil do kouta, rozpovídal se o svých dalších plánech: „V poslední době jsem se začal učit létat a mám za to, že část mé osobnosti touží po tom stát se pilotem. Minulý týden jsem si poprvé vyzkoušel přistávání. A tomu já říkám hrůza! Měl jsem fakt pěkný strach."

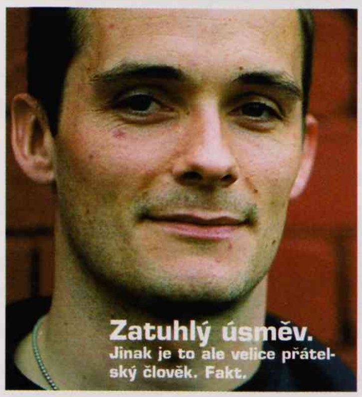
„Mne samotného hra inspirovala, otevřela mi totiž pohled na úplně nové způsoby jízdy."











Zatuhlý úsměv. Jinak je to ale velice přátelský člověk. Fakt.





Zkreslený pohled: Pohled z vrchu vertikální rampy ve člověku vyvolá závrať.

▶ skutečná soutěž založená Hoffmanem v roce 1999, jež má sloužit jako místo, kde se střetávají profesionálové s amatéry. Odehrává se v aréně rozdělené na vnější škárovou dráhu a vnitřní „překážkovou" trať se zábradlími a rampami.

Nuže, udělali jste úžasnou kariéru, odemkli extra kola a statistiky svých bikerů vyhnali k samému vrcholu. Co ale teď? Co takhle vyzkoušet si dvě úrovně z *THPS2*? K dispozici máte level ve skladišti (Warehouse) a ve škole (School), a pokud stále ještě vlastníte disk s prvním dílem *Tonyho Hawka*, můžete si střihnout zajímavý závod o to, kdo dosáhne vyššího skóre, jestli bikeři nebo skejťáci.

Režimy pro dva hráče není třeba příliš představovat nebo vysvětlovat, ale přesto, pro ty nezasvěcené... v režimu Graffiti děláte triky na různých překážkách, které jsou pak nasvíceny různou barvou. Překážky vám nicméně mohou ukrást i jiní hráči, pokud se jim podaří ve stejné sekci dosáhnout vyššího skóre. V režimu **H-O-R-S-E** musejí oba bikeři přes jistou překážku udělat jednotrikové kombo a tak dále, dokud se jednomu z nich nepodaří vyrovnat skóre toho druhého. Za neúspěch dostáváte písmeno, až nakonec jeden z hráčů získá označení HORSE (tedy kůň). Ale úplně nejlepší je na tomhle režimu to, že můžete poměrně nevinné označení HORSE nahradit za nějaké jiné, peprnější, a to zcela dle vlastní libosti. Režim trick attack je poměrně jednoduchá záležitost - jde tu o to, kdo získá vyšší počet bodů.

Navzdory tomu, že vám hra připadá od začátku důvěrně známá, jedno je nezpochybnitelné: *Matt Hoffman's Pro BMX* se pyšní onou kvalitou, kterou byste od takovéto hry očekávali, a pokud ještě patříte k příznivcům *Hawka 1* a *2*, pak rozhodně nebudete zklamáni. A mimochodem, do naší redakce se donesla zpráva, že *Hawk* by se mohl objevit i potřetí na PS1, nicméně mezitím se můžete těšit na *Mata Hoffmana* a nezapomeňte si do ruksaku přihodit bandáže. ■



JMÉNO:

THE ITALIAN JOB

POZNÁMKA:

TROCHU PIXELOVATÝ POKUS POKLEPAT *DRIVERA 2* NA RAMENO.

SPECIFIKACE	
STYL:	Závodní
VYDAVATEL:	SCi
VÝROBCE:	Pixelogic
DATUM VYDÁNÍ:	Září
DESIGN POSTAVY:	





HOTOVO:	75%



Falešné ulice: Ulice jsou udělané podle skutečného Turína a Londýna, ale Pixelogic je z pochopitelných důvodů upravili.

HRAJE SE DOBŘE

Samotný film dosáhl obrovského úspěchu i díky slavné chytlavé melodii *The Self Preservation Society*: „Ve skutečnosti se jmenuje *Getta Bloomin' Move On* a napsal ji Quincy Jones," říká Bryan Reynolds, studiový manažer týmu Pixelogic. „Hra by bez ní prostě nefungovala, a tak jsme zakoupili licenci i na soundtrack, včetně *On Days Like These*, kterou film začíná."

Soundtrack k filmu ovšem vystačí zhruba na hodinu souvislé hudby. „To byl trochu problém," přiznává Reynolds, „dvě hlavní melodie, *Rule Britannia* a trochu vedlejší mafiánské muziky prostě jako rámec moderní videohry nestačí." A tak si na vyřešení tohoto problému Pixelogic pozvali Allistera Brimbla, muže, který dělal mj. soundtrack k *Driverovi 2*. „Jeho věci jsou naprosto úžasné," rozzářil se Reynolds, „a rozhodně posilují onu atmosféru šedesátých let."

Nicméně je třeba říci, že kult *The Italian Job* vznikl spíše kvůli jedné jediné hlášce. „Měli jste ty zatracený dveře prostě odpálit," naštvaně říká Charlie alias Michael Caine. „Právě probíhají jednání s agenty pana Caina, ale ať se stane cokoli, Charlie Crocker hráče rozhodně nezklame."



Speed Freaks: Vedle neobratného autobusu a pomalých policejních aut to můžete smažit i ve špičkových sporťácích.

Než se na plátně objevily tituly jako *Mafiáni, Pulp Fiction* nebo *Podfu(c)k*, nesly se filmy o organizovaném zločinu spíše v trochu lehčím stylu. Například v dávných šedesátých letech ztvárnil Michael Caine Charlieho Crockera v *The Italian Job*, kultovním to snímku, v němž skupina kriminálníků převlečená za fotbalové fanoušky cestuje do Turína, aby zde ukradla nějaké to zlato.

Film přispěl k tomu, že se z Mini Coopera stal symbol, nabídl divákům pohled na exotická místa a dokonale zachytil jistou naivitu vlastní šedesátým létům, kterou lze vidět třeba i ve filmech *Austin Powers*. Je tudíž překvapením, že staré tisíciletí dospělo ke svému konci a teprve když se přehupovalo do nového, projevil někdo zájem o práva.

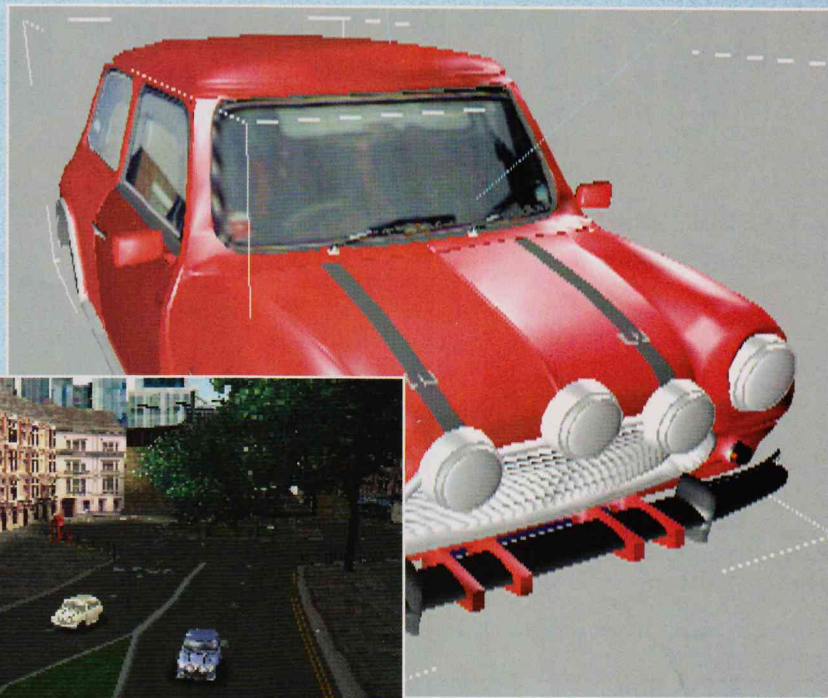
„Jen si představte ty nejlepší scény z filmu," usmívá se Bryan Reynolds, studiový manažer týmu Pixelogic, „všechny je v naší hře najdete. V úplnosti je zde zachycena scéna útěku z Piazzy v Turíně do Alp, a to včetně kostelních schodů, metra, jízdy na rozlehlé střeše stadionu, spousty skoků, při nichž vstávají vlasy hrůzou na hlavě, a nechybí tu ani proslulá část v kanalizaci."

Inu, rozhodně to zní lákavě a od samého začátku je jisté, že hra je podobně jako *Driver* postavena na systému misí, kdy v Londýně dáte dohromady svůj tým, provede krádež v Turíně a poté prchnete do Alp. Reynolds připouští, že *Driver* autory *The Italian Job* přece jen inspiroval. „Součástí mnoha misí je útěk před policií, ale bojovat musíte i proti mafii," vysvětluje. „Až se poprvé dostanete do styku s mafiány, nebudete toužit po ničem jiném než po útěku."

No a pokud dokážete plyn pořádně sešlápnout, pak máte šanci. V Londýně je vám k dispozici 19 km silnic, v Turíně 27 km a ještě více v Alpách. „Vybíráte z více než 15 vozidel, a to od Mini Cooperů

CITÁT: **„Ať se stane cokoli, náš Charlie Crocker hráče určitě nezklame."**





Elegantní kopeček: Prostředí jsou skutečně trojrozměrná a obsahují několik kilometrů silnic.



Trojitá akce: Trio Mini Cooperů tvoří integrální součást filmu *The Italian Job* a jako takové nemůže pochopitelně chybět ani ve hře. Jsou malé, sexy a zábavné.

až po super rychlé sporťáky, a dokonce i autobus. Každé z nich se řídí jinak, zvlášť zákeřný je autobus, hlavně pak na horských silničkách, kdy vám je v patách mafie."

I když je skutečným motorem hry režim *The Italian Job*, pod její kapotou toho najdete mnohem víc. „Režim Challenge mluví sám za sebe. Coby vývojáři jsme hodili hráčům rukavici. Režim je sbírkou nápadů, které nám přišlo dobré zkusit, a rovněž to je omluva pro to, vzdálit se od hlavního děje a více tvůrčím způsobem pracovat se scénáři," poznamenává Reynolds. „Dvacet rychlostních zkoušek se velice liší od jiných automobilových her. Jsou zde, aby hráče uvedly do varu - a skutečně se to daří, člověk je totiž udržován v napětí celou dobu. I cesty jsou zajímavější než obvykle, můžete s autem dokonce vyjet na střechu anebo skákat přes rampy."

K tomu si připočtěte značně návykový, 20stupňový režim mezi kužely a trikový režim s nejméně pěti speciálními okruhy a je vám jasné, že disk bude slušně nadupaný. „Skvělé na tom je to," rozplývá se Reynolds, „že i konzole nové generace budou mít problémy s našimi obrovskými prostředími."

Přirozeně žádná závodní hra není úplná bez karambolů a bouraček, byť v *The Italian Job* nemůžete ze svého auta vyskočit a nasednout do jiného. „Hra má lokální systém poškození," vysvětluje Reynolds, „takže každý náraz poškozuje auto úplně jinak. Až vám nakonec odpadne kolo a auto se zastaví."

Pýchou přetékající Reynolds nakonec celou hru shrnuje takto: „Celkově se nám podařilo skloubit napětí okamžiku s hloubkou požadovanou konzolovými hráči. Člověka, který bude hrát tuto hru, bude v každém okamžiku zajímat, co je za dalším rohem." Z našeho pohledu je za nejbližším rohem Preplay, který přineseme již v příštím čísle. ■

Lee Hall





Zácpa: Ulice Londýna jsou ucpané autobusy a jinými vozidly, takže někomu ujet tu není žádná hračka.

PROFIL	
LOGO:	PIXELOGIC LIMITED
JMÉNO:	Bryan Reynolds
ZAMĚSTNÁNÍ:	Studiový manažer
HISTORIE:	Reynolds pracoval na *Crime Killer* pro Interplay a *The War Of The Worlds* pro GT Interactive.
VLIVY:	„Dávám přednost hrám, v nichž mají hráči k dispozici různé nástroje, které se nejrůzněji komplexně doplňují. Raději mám jednodušší design, kdy pochází hloubka a hratelnost z široké nabídky možností a hráč musí plnit různé úkoly," říká Reynolds záhadně.

JINÉ INFORMACE	
WEB:	www.pixelogic.co.uk

JMÉNO:

MOTOCROSS MANIA

POZNAMKA:

Do sedel: čeká nás pořádná jízda!







Triky: Můžete brouzdat po rozsáhlých arénách a hledat nejlepší místo na své triky.

SPECIFIKACE

STYL:	Motokrosový simulátor
VYDAVATEL:	Take 2
VÝROBCE:	Deibus Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Červenec
HOTOVO:	80%

Co se týče minoritních sportů, tak motokros a superkros v zastoupení na PlayStation rozhodně vedou. Po solidním *Moto Racer World Tour* (*PSM32* 7/10), poněkud pomalejším *McGrath Vs Pastrana* (*PSM34* 6/10) a ještě horším *Supercross 2001* (*PSM37* 5/10) teď motor žhaví další titul a chystá se na to, jak své protivníky utopí v blátě.

Motocross Mania vstupuje na kolbiště s několika zajímavými nápady, přivěšenými k obvyklému simulátorovému enginu. Tak například nemusíte jezdit po předem vytyčených tratích. Producent hry Daniel Bobroff to vysvětluje: „Hra poskytuje naprostou volnost, můžete jet kamkoli a prozkoumávat terén i mimo trať." A můžete si i zablbnout.

Důvod, proč tolik prostoru - Deibus říká, že můžete jet KAMKOLI - je, abyste našli dostatek místa pro své triky. „Většina triků je modelována podle těch skutečných, předváděných nejlepšími jezdci světa," prohlašuje Bobroff. „Ale taky je zde pár pěkně ulítlých, a ty jsou produktem naší imaginace. Když jsme tyhle triky vymysleli v minulé hře, některé z nich byly dokonce kopírovány i ve skutečnosti, třeba když Edgar Torronteras střihnul One-Handed Chicken (ze hry *MotoX 2000* pro PC). Podle Bobroffa jsou nejobtížnějšími triky úplně nové Backflip Suicide a ze skutečnosti okoukaný Kiss Of Death, který těsně následuje Hart Attack. „Není nic lepšího než Hart Attack při skoku přes kaňon."

Ale nejde zde jen o parádičky a triky - jsou zde i normální závody. Vybíráte z osmi fiktivních závodníků a můžete si osedlat monstrum o výkonu 125, 250 nebo 400 cc a s ním se vyřádit buď v jednoduchém závodě, závodě pro více hráčů v režimu rozdělené obrazovky, jízdách na čas anebo v režimu šampionátu.

Šampionát sestává z 12 okruhů - včetně motokrosových a superkrosových zón - a než je všechny zvládnete, nějakou chvilku vám to potrvá. „Vítězstvím v závodech získáváte finance," vysvětluje Bobroff, „které pak můžete použít k vylepšení své mašiny, na lepší tlumiče, pneumatiky či rám. Ale nestačí jen dát dohromady dobrou motorku a pak bezmyšlenkovitě jezdit na plný plyn. Musíte se tratě naučit a zjistit, kde je třeba ubrat - to je klíčové třeba u některých skoků."

Triky, závodění v režimu rozdělené obrazovky, rozlehlá herní prostředí a taky troška rafinovanosti... plné preview *Motocross Mania* přineseme už v příštím čísle. ■

Richard Keith



Sólo jízda: Zvládněte 12 okruhů - motokros i superkros - a titul máte v kapse.





Maniak: Vítězstvím v závodech získáváte prostředky na vylepšení stroje.

PROFIL

SPOLEČNOST:	Deibus Studios
JMÉNO:	Daniel Bobroff
ZAMĚSTNANÍ:	Výkonný producent
HISTORIE:	Tým Deibusu pracoval na *Pipe Mania 3D, Spin Jam* a *Formula 1 '97.*
VLIVY:	„Různé," říká Bobroff a jmenuje hry jako *Gran Turismo, Tony Hawk's 2* a spoustu motokrosových titulů.

CITÁT: **„Hra poskytuje naprostou volnost, můžete jet kamkoli."**

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Sheffield Studio
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Květen

UEFA Challenge

PRO NOVOU FOTBALOVOU HVĚZDU OD INFOGRAMES TO BYLA PĚKNĚ DRSNÁ PŘÍPRAVA A VÝKOP NOVÉ SEZONY JE ZA ROHEM...

DAV



Bez diváků by fotbal nebyl fotbalem a *UEFA* se pokouší onen pocit, že každý váš krok bedlivě sledují tisíce diváků, doladit bohatstvím zvukových efektů. Například když vám míč uteče z nohy, odměnou vám bude radostný pokřik soupeřových příznivců.

NA TABULI



Taktické možnosti jsou na velmi vysoké úrovni: můžete měnit formaci, klást důraz na útok nebo naopak na obranu a připravovat různé strategie.



Proces, který vede u videoher od záblesku nápadu ke konečnému produktu, je zdlouhavý a plný tvrdé práce. Nikterak ho neusnadňuje to, že mohou některé videohry vypadat naprosto famózně půl roku před dokončením, ale poté se z důvodu nutnosti kompromisů všechno pokazí a vyjdou z toho celé pokřivené.

Na druhé straně některé hry vypadají během vývoje slabé, ale nakonec vyjdou skvěle a výsledkem je výtečná videohra. A tak jen doufejme, že *UEFA Challenge* bude patřit do této druhé kategorie.

Proč ty pochybnosti? Inu, jako u každé preplayové verze, i tady jsou nahrávací časy neúměrně dlouhé a i AI působí nedodělaným dojmem, ovšem najdete tu i mnoho bodů, které vzbuzují naději. V neposlední řadě třeba to, že můžete hrát v roli jednoho ze 100 týmů, z nichž mnoho je ve hře na základě licence, dále vám je k dispozici hned několik připravených turnajů a navíc si další můžete postavit sami.

Když například zkusíte European Trophy, objeví se před vámi pohár šampionů, počínaje svou druhou fází, váš tým je zařazen do čtyřčlenné skupiny a rozbíhá se turnaj, jenž posléze kulminuje grandiózním finále.

UEFA Challenge svou hratelností připomíná *Actua Soccer* (9/10), byť jako úhel kamery je zde teď veskrze módní izometrický pohled, který používá *FIFA 2001* (*PSM33* 8/10) a *ISS Pro Evolution 2* (*PSM36* 10/10). Hra spadá zhruba do téže široké kategorie arkádových, snadno uchopitelných titulů jako *FIFA,* v nichž je taktický důraz kladen na útočnou hru. A někdy je skutečně obtížné bránit se výpadům ofenzivních záložníků ze středu pole. Vítanou

> **„Hra spadá přibližně do téže kategorie arkádových titulů jako *FIFA.*“**

výpůjčkou ze světa *ISS* je diagram síly, podle něhož lze nastavit sílu střel a přihrávek.

Co se týče doplňků, komentář Barryho Daviese stojí rovněž za to, i když bychom uvítali, pokud by šlo v konečné verzi některé jeho komentáře - třeba když se chystáte k rohu nebo trestňáku - přejít. Stejně tak by se něco mělo udělat s komentátorovým sklonem šetřit si poznámky a pak je vychrlit v jediném okamžiku.

Pochopitelně takové mouchy lze snadno vychytat, stejně tak lze vylepšit detekci kolizí, manuální výběr hráče a několik dalších věcí. Toto by mohla být skutečně dobrá hra.

Lee Hall

DOVEDNOSTI





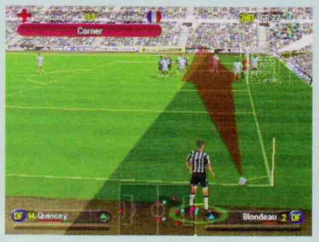
Podobně jako ve *FIFA* se i zde můžete uchylovat k efektním kličkám, kdy pošlete obránce na druhou stranu a uvolněného cenného prostoru využijete k postupu směrem k bráně. Nicméně brankáři jsou velmi hbití.





Obranáři: Jak ukazují statistiky, je možné hrát takticky, bránit a protivníka zničit defenzivou.

Při takovém rohu vypadá trajektorie míče poněkud extrémně, ale takové věci jdou při troše pozornosti vylepšit a hra se může stát skvělým přírůstkem do vašeho fotbalového arzenálu.







POSTUP NA BRÁNU



Při postupu na soupeřovu bránu můžete využívat směrových tlačítek, což je o to lepší, že váš kámoš a protihráč může jen bezmocně zuřit.



ŠÍLENÍ BRANKÁŘI

Většina z brankářů zrovna nectí poučku, že by se měli držet co nejblíže brány, a vybíhají daleko dopředu. Hodně drsní jsou ovšem i ve vzdušných soubojích.



ŠIPKA DOPŘEDU

Stejně jako v dnes už dlouho zapomenuté sérii *Actua Soccer*, i zde se kolem hráčů vznáší takový kruh, z něhož vystupuje šipka a ta ukazuje směr, kde se nachází nejbližší spoluhráč. V kombinaci s radarem to usnadňuje přihrávání.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Spousta týmů
- Mnoho hráčů s licencí
- Slušný komentář

MINUSY

- Dlouhé nahrávací časy
- Občas rozostřená grafika
- Necitlivé ovládání

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Preplayová verze je přirozeně vždy neučesaná, ovšem kdyby se autoři zaměřili na vylepšení hratelnosti, z *UEFA Challenge* by mohl být skutečně zajímavý titul. Je zde spousta turnajů, soupeřů a lze tak jen doufat, že v Infogrames podstatně zamakají na hratelnosti.

LIGA ZA LIGOU











V režimu Club Challenge si vyberete klub a pak jdete do zápasů - musíte projít šesti soutěžemi a v té nejvyšší získat mistrovský titul. Začínáte v „páté" divizi, která s sebou nese bezprostřední riziko sestupu do té nejnižší. Tenhle režim se vám bude nejlépe hrát v týmové spolupráci s kamarádem, protože je pěkně dlouhý, nicméně až se vyšplháte na samý vrchol, bude vám odměnou skvělý pocit.

My jsme si zvolili stále populárnější Manchester United, teď ovšem v páté divizi, přičemž naším cílem je vrátit toto mužstvo na evropské výsluní, na němž se kdysi hrálo. Se sestavou nabitou hvězdami vybíháme k prvnímu zápasu proti finalistovi loňského poháru UEFA FC Valencii a brzy stojíme před gólmanem. To nám to ale jde, co?



SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel:	Infogrames
Výrobce:	Darkworks
Žánr:	Adventure
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	Červen
Formát:	PS1
Website:	www.darkworks.com

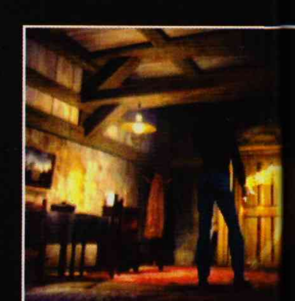
SE STÍNEM V ZÁDECH

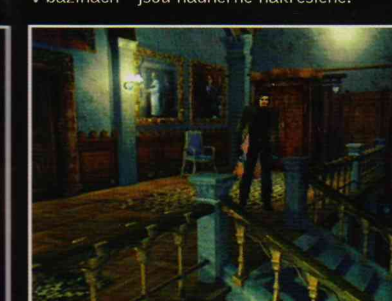
PŘIPRAVTE SE NA HODINKU HRŮZY. MÁME PRO VÁS PRVNÍ NAHLÉDNUTÍ DO STRAŠLIVÉHO *ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE.*

Text: Al Bickham

Carnby prozkoumává děsivé prostředí Ostrova stínů. Úrovně - zejména ty v bažinách - jsou nádherně nakreslené.









Vítej, urozený čtenáři, na Ostrově stínů. Vy všichni slabšího srdce nebo bázlivé duše ale odejděte. Toto věru není místo pro vás.

Na přílivem brázděných skalách zde bydlí rodina Obeda Mortona - archeologa, antropologa a člověka zabývajícího se okultními silami. Co přesně dělal ve svých laboratořích, zůstává tajemstvím, ale jedno je nad slunce jasné - síly, jež vypustil do našeho světa, jsou démonské, hodně nepřátelské a strašlivě hladové.

Naše dvojice hrdinů, Carnby a Aline, je na ostrově z různých důvodů. Jistý Charles Fiske, což je Carnbyho přítel a něco na způsob soukromého detektiva, se z ostrova právě vrátil - bohužel v rakvi, příčina smrti neznámá. Aline přijela na Mortonovu žádost ohledat jisté dávné kameny, které se archeologovi podařilo objevit. Nicméně to, co tito dva najdou po příjezdu na ostrov, je má poznamenat navěky. A i když jsou jejich cíle rozdílné, musejí spolupracovat, chtějí-li se z ostrova dostat živí.

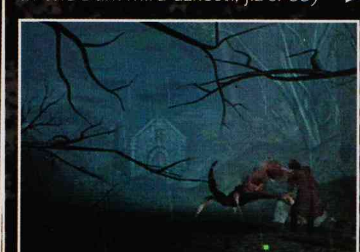
Teď je třeba poznamenat: i když jste asi očekávali, nebo dokonce četli něco jiného, *Alone In The Dark* se vás nechystá vyděsit rovnou od začátku. Nikoli, hra je to mnohem rafino- ►





▶ vanější. Z pařížského studia DreamWorks jsme se horlivě snažili vydolovat, co je vlastně na téhle nové adventuře tak strašlivého, ale hodně nás překvapilo, o co se vývojový tým v titulu pokouší.

Jedním z prvních cílů je oddělit tohle novorozeňátko DreamWorks od titulu a konkurenta, který se nabízí jaksi sám, totiž série *Resident Evil*. Proto byla hra odlita z úplně jiné formy. Namísto „survival horror" dostala nálepku „survival tension" (volně přeloženo „napětí přežít") a po chvilce hraní vám ten důraz kladený na napětí začne skutečně dávat smysl. Díky brilantní kombinaci střihových scén, připravených scénářů a zvuku slibuje *Alone In The Dark* míru úzkosti, jíž si oby- ▶



POD SOCHOU

Fanatici do žánru „survival horror" se mezi chytrými puzzly *Alone In The Dark* budou cítit jak doma.



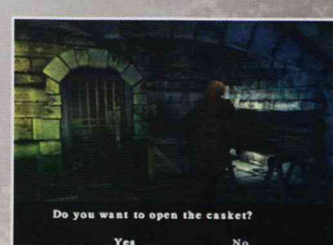
Tuhle sochu lze odsunout stranou, a když pohlédnete do zrcadla, bude vám hned vše jasné. Vidíte odraz dvou písmen - H a M?



Když sochu prozkoumáte detail[ně]ji, najdete zajímavý mechanism[us]. Zadejte ona dvě písmena a čeke[jte] na výsledek.

VIZE HRŮZY

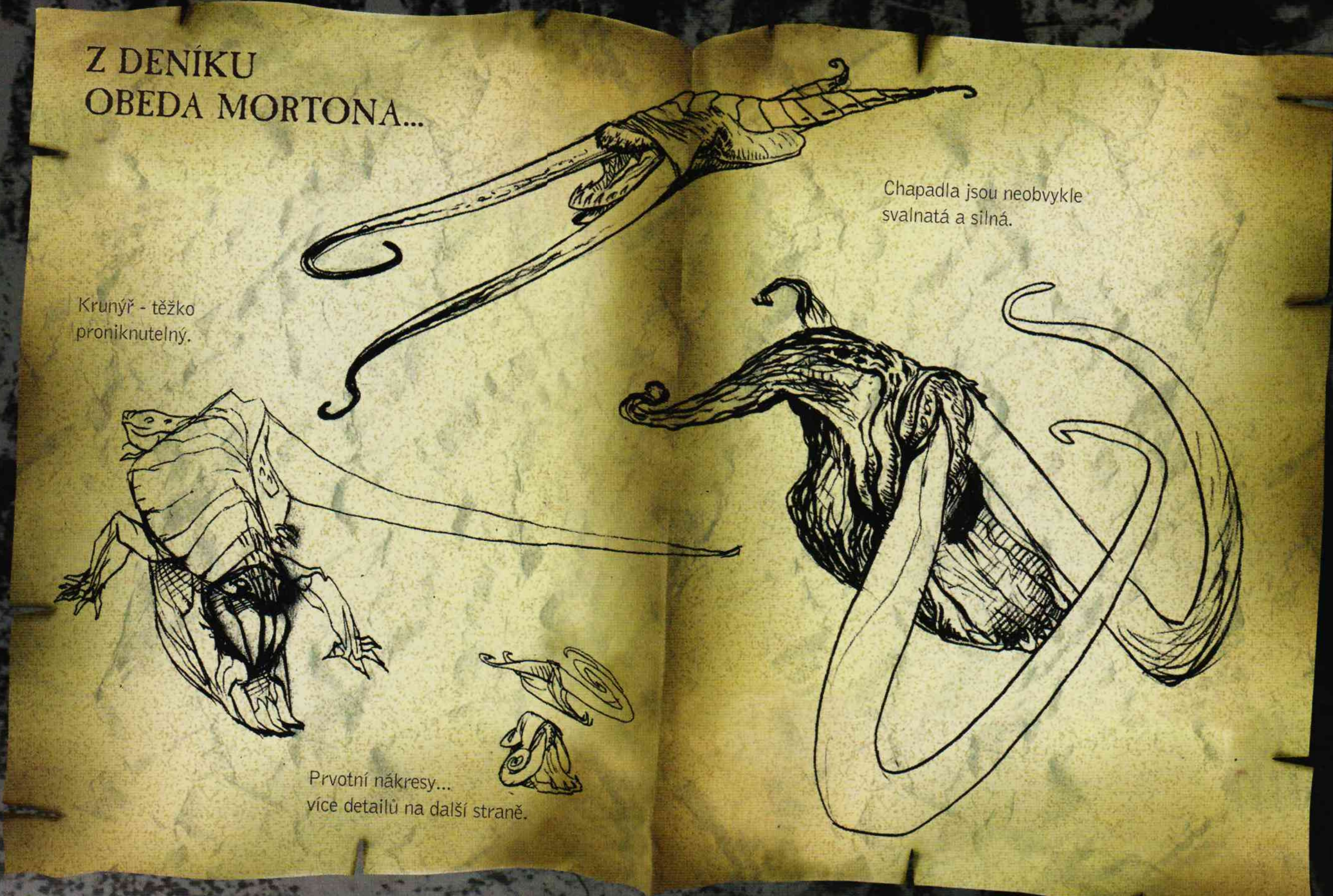
Temné síly na Ostrově stínů o sobě dávají vědět různými způsoby. Nezapomeňte si proto před pařením řádně vyprázdnit močový měchýř.



K sudu přicházíme se zvláštním mrazením v zádech. Člověk nikdy neví, na co v těchto věcech může narazit...



No, určitě tu něco je... tělo? Těž[ko] říct, je třeba to ještě trochu nad[zved]nout...





Cvak! Mechanismus podle všeho aktivoval něco za jedním z obrazů na patře. Jdeme nahoru se na to mrknout.



Když se tak díváme na obraz zblízka, vidíme, že z něj vystupuje klíč. No jo, ale kam ten klíč patří?



Z ničeho nic na nás odkudsi vyskočil malý ďáblík! Na tyhle potvory je občas třeba pořádná dávka olova.



ALINE! Cíl nejedné romantické touhy. Panebože, co jí to provedli? Oni jí vyrvali oči! A byly to takové hezké oči! Kdo to mohl proboha udělat?



Aha... počkat... to byla jen halucinace - nebesa budiž pochválena! Co to ale znamená? Že by Aline - vaše partnerka v neštěstí - měla nějaké problémy?



A co je tohle - nějaký klíč. Vsadíme boty, že pasuje do těch zamčených dveří, na které jsme narazili před chvílí. A je jen jediný způsob, jak to vyzkoušet...

▶ čejně spojujeme s těmi nejlepšími a nejděsivějšími horory.

Ale víc o tom později. Navíc bychom vás nechtěli ani na okamžik uvést do mylného zdání, že hra neobsahuje opravdové a drsné hororové prvky - to by vzhledem k fotkám, které máte přímo před sebou, bylo pěkně nehorázné tvrzení. A tak pokud máme přiznat barvu, je třeba zdůraznit, že má hra v rukávu schovaný nejeden šťavnatý trumfík, a vsadíme boty, že i vy si budete po dvaceti minutách paření říkat: „Tak takovouhle hru jsem ještě neviděl!“ Verze, kterou jsme hráli my, není ještě zdaleka konečná, ale pokud má hra něčeho naprostou hojnost, pak to je skvělá atmosféra - hustá, hmatatelná, všeprostupující... ▶



NAPĚTÍ NA POVRCHU

Takovéto krátké sekvence nasazují tón pro zbytek hry a tvoří dokonalou atmosféru...



Krátce po příjezdu na Ostrov stínů jsme narazili na malý strážní domek. Vypadá to, že na schodech je krev.



Uvnitř je pěkná tma. Zapínáme proto baterku a procházíme barák.



Kdo je to? Panebože, on nemá ruku! To muselo ale bolet! Sakra, kdo mu tohle mohl udělat?

A právě tady se dostáváme k tomu napětí. Čeká na vás jedno z nejdetailnějších prostředí, které jste na PlayStation viděli, a to nemluvíme jen o vizuální stránce. Zvukové efekty a doprovodná hudba - anebo naopak jejich nápadná absence - jsou ve hře používány s úžasným účinkem: tónově dotvářejí četná místa a hráče naplňují strašlivými předtuchami.

Dalším prvkem, jenž má na hru obrovský vliv, a to co se týče hratelnosti i atmosféry, je práce se světlem. Carnby i Aline mají každý svá dobrodružství, nicméně jedna věc, kterou si moudře oba vzali na ostrov s sebou, je stará dobrá baterka. Právě ona - mnohem víc než všechny věci, na které po cestě narazíte - ovlivňuje vaši interakci s prostředím hry a také s ostatními postavami. Předně vám postupně osvětluje cestu a dává nahlédnout do míst, která jsou jinak neprostupně černá. Dále vás její světlo upozorní na věci, jako třeba munice či vybavení, které se mohou povalovat kolem. Ovšem pokud je chcete zmerčit, musíte mít skutečně oči na stopkách.

Ale nejpřekvapivější použití baterky, na které jsme přišli - a na to člověk přijde pouze experimentováním - bylo proti mnoha z nesčetných monstrózit, které se potloukají po ostrově a s chutí by se zakously do Carnbyho sendviče. Některé z těch menších potvor poskakující vám kolem nohou paprsek baterky natolik vyděsí, že ▶



Prozkoumávání hrůz... OSTROVA STÍNŮ



Skřípající dveře a temné chodby. V pevnosti se odehrává velká část hry.

Tak tady vás to vyplivne a tady to celé taky začíná.

Kaple se jeví jako dokonalé útočiště... anebo ne? Nebezpečí totiž číhá i v tichých zdech Božího stánku.

Knihovna ve statku je plná vodítek - ty hrají podstatnou roli v řešení puzzlů.

Velká část Mortonova výzkumu se týká mýtů... proto je na ostrově i kamenný kruh.



Posílá nás pryč, takže to balíme - ještě před tím mu ovšem dáme pár nábojů, co nám přebývají.



Jak míříme do lesa, slyšíme tlumený výstřel. Ten týpek to asi vzal hodně zkrátka.

ALONE IN THE DARKWORKS

TŘESTE SE! Nicolas Bouvier, hlavní designér hry, nám vypráví, jak vznikaly jednotlivé postavy i celkový design...

„Postavy v *AITD* jsou do značné míry inspirované knihami H. P. Lovecrafta. Možná vás pobaví, že některé z těch nejděsivějších potvor kreslila žena - Clare Wendlingová. Byla to pro nás tak trochu výzva, protože jsme nechtěli mít ze hry jen defilé zombií. Pomohli jsme si tím, že jsme přemýšleli nad nejrůznějšími způsoby, jimiž by postavy mohly zemřít. Je tu snad všechno: ubodání, uškrcení, udušení, utopení.

„Pro zasazení hry jsme se nechali inspirovat americkým severovýchodem a do hry zahrnuli tamní architektonické detaily z koloniální doby. Pozorně jsme četli Lovecraftovy romány a hledali místa, jež by mohla navozovat atmosféru hrůzy a strachu. Výsledkem je kombinace různých vlivů, včetně mnoha našich vlastních nápadů."



TŘESTE SE! „Hrozivý" Thierry Desseaux a „drmolící" Jean-Sebastian Rossbach, hudební skladatel, resp. tvůrce zvukových efektů, nám vyprávějí více o soundtracku a zvucích...

„Pevně doufáme, že se nám podaří vyvolat strach! Carnby i Aline se musejí cítit divně, pod tlakem. K hudbě jsme zaujali takový industriální přístup, aby na hráče co nejvíc doléhala - navíc všechny ty různé zvuky byly použity se záměrem vyvolat v posluchači dojem, že jej neustále ohrožuje něco neznámého. Prostě si neřeknete: „jé, to jsou hezké smyčce," ale spíš „to je ale divný zvuk!"

„Přesto i ta nejdokonalejší ambientní hudba nestačí, pokud se vám do ní nepodaří vložit správné zvukové efekty. Jenom pro šlépěje našich hrdinů máme ve hře na 62 zvuků. Co se počasí týče, vytvořili jsme řadu efektů: vlny, bouři, déšť, vzdouvající se moře. Chtěli jsme dosáhnout toho, aby se hráč do atmosféry tohoto strašlivého ostrova skutečně ponořil."

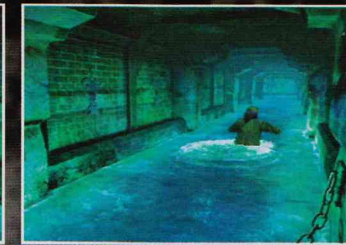


V KANÁLECH

Do statku se Carnby může dostat jedinou cestou - kanalizací. Ale co tam na něj jenom čeká?



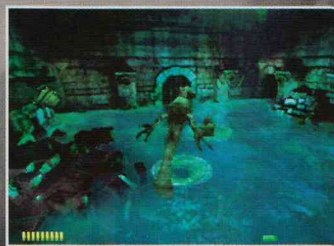
No to je skvělé! Kanály. Tady by to mohlo být bezpečné.



Carnby pomalu prostupuje vodou, čeřená voda zobrazuje jeho pohyb.



V rozlehlé místnosti nás zarazily podivné zvuky. Hmm...



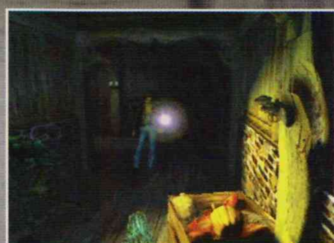
Áááá! Z ničeho nic obrovská hadovitá příšera!



Příšera skočí na Carnbyho a mizí s ním v hlubinách. Co teď? Jo, to je na vás!

BYSTRÉ MYŠLENÍ

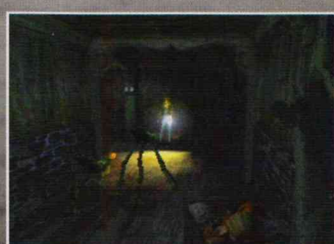
Světlo, jak jsme viděli, je vaším spojencem, ale na některé potvory prostě nestačí.



Na průzkum jsme vyrazili beze zbraní. Co se nám přihodí dalšího?



Za šíleného jekotu jsme napadeni trojnohými bestiemi.



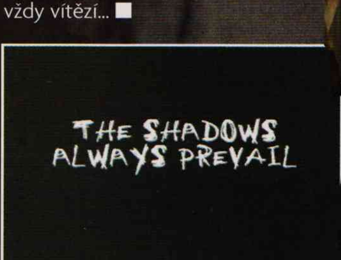
Míříme na ně baterkou, ony se hrbí a my prcháme...



...za roh ...ale tam jsme ve slepé uličce! Kudy teď?

▶ vezmou roha, ovšem jen na chvíli. Jakmile se otočíte zády, hladově se za vámi znovu vydají. Některé z těch bestií dokonce můžete paprskem baterky zrušit úplně.

Hra je vůbec plná takovýchto originálních detailů, a když si k tomu připočtete, že DreamWorks slibují dvakrát vyšší rozlišení než *Resident Evil*, pak vám musí být jasné, že je hra svého druhu grafickým mistrovským dílem. Ostatně máte-li odvahu, můžete se přesvědčit už v příštím čísle, do kterého pro vás připravujeme vyčerpávající playtest. Do té doby, milí přátelé, našlapujte opatrně, potichu a berte si s sebou pořádnou hůl. Stíny vždy vítězí... ■





ALONE IN THE DARKWORKS

TŘESTE SE! **Protože „ďábelská" Emmanuelle Boutinová a „zbabělý" David Rochedieu, odpovědní za vývoj a technickou stránku věci, nás právě teď seznámí s technickým pozadím hry...**

„*AITD* používá jedinečnou techniku osvětlení, která nebyla na konzole zatím nikdy vyzkoušena. Tato technika nám umožňuje dosáhnout skutečně úžasných efektů na základě předem připravených pozadí. Používáme to hlavně pro baterku, ale také i spoustu jiných dílčích efektů, například explozí, stínů a speciálních efektů u monster a zbraní. Dokresluje to atmosféru a posiluje zážitek z průzkumnického aspektu hratelnosti.

„V *AITD* se nám podařilo posunout hranice playstationového hardware na samou mez a dokonale využít jeho procesor. Co se týče realtimových akčních adventur pro PS1, došli jsme stejně daleko jako *Metal Gear*. Navíc se nám podařilo skloubit špičkovou grafiku s dokonalými světelnými efekty, parádním zvukem, střihovými scénami a zábavnou AI."

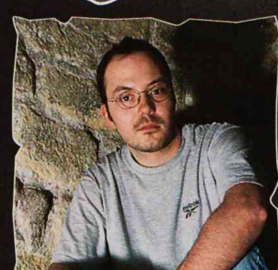


ALONE IN THE DARKWORKS

TŘESTE SE! **Setkali jsme se totiž Guillamem Gouraudem, strašlivým to spoluzakladatelem Darkworks a člověkem, který dohlíží na výtvarnou stránku her...**

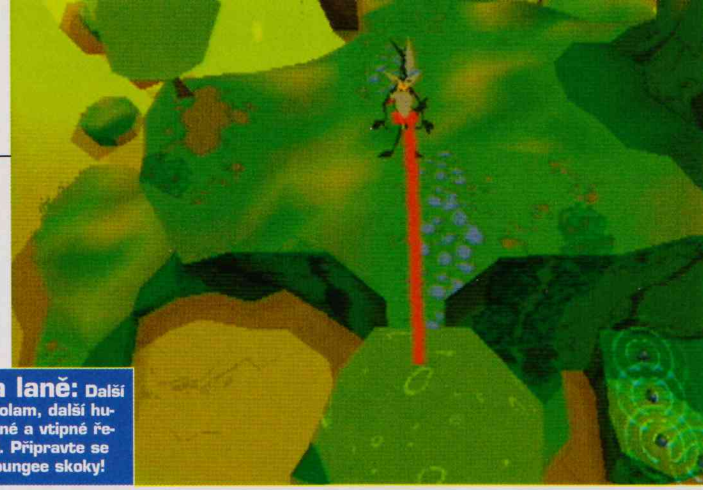
„Myslím, že ti hráči, které bere ve hrách atmosféra, budou z tohoto titulu nadšeni; zakusí tu stres, ale stejně tak i okamžiky pocitu vítězství. Ti, co hrají o něco povrchněji, si zase jistě vychutnají úžasnou grafiku, neuvěřitelné světelné efekty a intenzivní souboje.

„Hned jak nás u Infogrames požádali o novou hru *AITD*, začali jsme se ohlížet po nových nápadech. Jedním z prvních byl koncept světla baterky. Už ze samotného názvu je zjevné, že by ve hře nějaké světlo přece jen být mělo, a zbytek už byla vlastně práce pro Davida, našeho technického kouzelníka. Nyní máme k dispozici několik speciálních efektů a mechaniku hratelnosti, o jaké se nám předtím v playstationových hrách s fixním pozadím mohlo jen zdát. *Alone In The Dark: The New Nightmare* je naše první hra, a tak jsme riskovali."





Vzhůru domů: Ke zdolání terénu musíte využít svých schopností a chytrosti.



Na laně: Další hlavolam, další humorné a vtipné řešení. Připravte se na bungee skoky!





SKOPOVÉ V OVČÍM HÁVU NEBO SNAD JEŠTĚ NĚCO MASITĚJŠÍHO?



Sheep, Dog 'N' Wolf

"Právě vynálezy jsou tu základem té nejlepší zábavy."

FAKTA

VYDAVATEL:	**Infogrames**
VÝROBCE:	**In-house**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1**
ANGLIČTINA:	**Nenáročná**

Hry. Řadíme je do šuplíčku „zábava“, ale zábava by měla být postavena na humoru. Máme humorné filmy, seriály, *Novoty*... Jasně, často jsou to jen laciné trapné vtipy, ale kam se poděly všechny legrační hry? Kdy jste třeba naposled dostali v polovině třetí úrovně neovladatelný záchvat smíchu? To už se prostě nestává.

A právě proto je *Sheep, Dog 'N' Wolf* něco jako kompletní ozdravná kúra. Je to skvělá - místy až geniální - zábava, která vychází z jediného prostého faktoru. Galští autoři hry to nazývají „le comedie visual“. Což by se dalo přeložit jako taškařice.

Vezměte si hlavního hrdinu Ralpha Wolfa. Je to bratránek i nám trochu známějšího Wila E Coyote a především postava, kterou máte v *Sheep, Dog 'N' Wolf* na starosti. Jeho úkolem je ukrást stádo ovcí, pěkně jednu po druhé, z pod ostražitého čumáku ovčáckého psa Sama. A přestože se většinou prostě můžete schovat za strom a šlohnout hlídačovi kořist, když se otočí jinam, občas si s tím nevystačíte. Ralph se pak musí uchýlit k jiným prostředkům. A právě tady začíná největší legrace.

Příklad A: Ovčí převlek. V odvážné přehlídce vynalézavosti, odhodlanosti a čirého hrdinství/blbosti vklouzne Ralph do 100% přírodního ovčího ohozu. Pak se pěkně spustí na všechny čtyři a nenápadně přiskotačí ke stádu, kde se na něj Sam okamžitě vrhne. Sam v něm ale vidí jen ovci, která zdrhá za vymezené hranice, takže se ji vydá pronásledovat. Popadne do ovčí vlny převlečeného vlka a mrskne s ním zpátky ke stádu. A teď, až se otočí, zmáčkneme na ovladači ⊗ a Ralph napodobí vysoké zabečení ovčí madam. Jeden z rozdováděných ovčích kluků přihopká k Ralfovi, ochoten následovat ho, kamkoliv se Ralph hne. Když se Sam opět zahledí jinam, odplížíme se potichoučku s nic netušící večeří v patách.

Bomba. A to si ještě můžete vychutnat scénu, kdy se Ralph obléká nebo svléká z převleku, kde se v jisté chvíli přes obraz objeví nápis Censored. Z našeho popisu to určitě nevyzní tak, jako když hru hrajete v reálu, a proto vám vřele doporučujeme, abyste se co nejrychleji vypravili hru pořídit a vychutnali si takovéhle scény na vlastní oči.

Nejde ale jen o pouhé kdákání, chytře vymyšlená hra vás postaví i do situací, kde budou nejlepšími zbraněmi logické myšlení a ochota experimentovat.

Příklad B: Vynálezy. Říká se, že potřeba je matkou vynalézavosti. A když Ralph potřebuje unést tolik ovcí přímo před očima jejich hlídače, musí vymýšlet všechny možné úskoky a fintičky, které mu pomohou. Právě tyto vynálezy jsou v *Sheep, Dog 'N' Wolf* základem té nejlepší zábavy a díky nim také tato hra patří k tomu nejoriginálnějšímu, co jsme kdy viděli. Každá nová úroveň, do níž se dostanete, nabízí řadu předmětů, které jsou nezbytné k jejímu úspěšnému dokončení. V desáté úrovni například přecházíte minové pole - čas vytasit se s tím šíleným detektorem kovu, který jste našli hned na začátku a s jeho pomocí si najít bezpečnou cestičku, aniž byste se nechali roztrhat na kaši.

Jedním z komplikovanějších předmětů je chronometr - ne hodinky, jak byste si



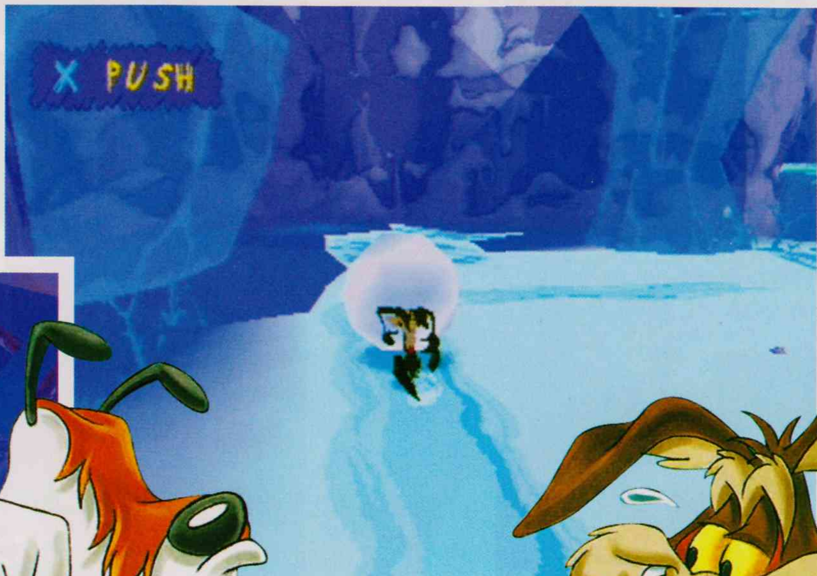


Pastýřův oheň: Pan Fudd je jednou ze známých postav, na které ve hře narazíte.





Ledový šílenec: Ralph se po udělání jedné malé chybičky ocitne v zajetí obrovské kostky ledu.

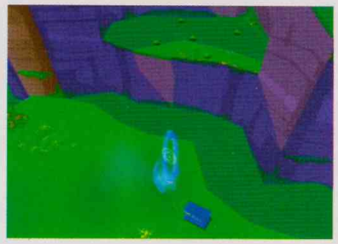




mohli podle názvu myslet, ale v podstatě přenosný stroj času. Funguje tak, že Ralpha dopraví do zářícího portálu, který ho přenese třeba do doby kamenné, v níž si bude moct vyzkoušet tutéž úroveň. Pokud něco v minulosti změníte, třeba do úrodné půdy zasadíte semínko a pak poputujete v čase zpátky do současnosti, objevíte na tom místě pak vzrostlý dub, po němž pak můžete vyšplhat a dostat se do další oblasti. Musíte se tedy dívat i do budoucích úrovní, abyste věděli, co je potřeba udělat. Jednu oblast, kterou musíte projít, představuje úzká chodba, v níž statečně stojí Sam a hlídá své chundelaté jmění. Zdánlivě neexistuje způsob, jak se tudy dostat, aniž by vás Sam odhalil a vyprovodil. Potřebujete tedy nějaký kryt, s jehož pomocí byste mohli prosprintovat kolem Sama, až odvrátí pohled jinam. Vydáte-li se zpátky do minulosti, objevíte na konci chodby čtyři šutry a na zemi paralelní rýhy vybíhající do různých vzdáleností. Po chvíli zkoušení vám dojde, že kameny můžete v brázdách posunovat, a až se zase ▶

JAK...

POUŽÍVAT VLKŮV ČASOVÝ STROJ



Mocné zákony času nepředstavují pro hladového vlka žádnou překážku. Jakmile jednou zjistíte, jak chronometr funguje, můžete začít prozkoumávat rozdíly mezi minulostí a současností. Až se vydáte zpátky, nezapomeňte si s sebou vzít ono veledůležité semínko.



Kdysi na samém počátku času byl svět nebezpečným místem plným lávových proudů. Trocha orientačního cvičení vám ukáže několik ostrůvků pevné země - co myslíte, že se stane, když sem zasadíme naše semínko?



Chronometr nás vrátí do budoucnosti, a jak roky běžely, vyrostl z malého semínka obrovský strom. Můžete po břečťanu vyšplhat nahoru a dostanete se na další, horní plošinu - geniální!









Úkryt v temnotě: V pozdějších úrovních se Ralph octne ve strašidelném ztemnělém prostředí a jeho tichoučké útoky skryje neproniknutelný háv noci.



Samova pecka: Pokud nejste dost opatrní, odhalí vaše nekalé choutky ovčácký pes Sam a potrestá vás s nesmlouvavým důrazem.

“Těžko si představit, že se od ní



▶ v čase vrátíte, zjistíte, že kameny mezitím zvětraly a vytvořily jakousi plochou zeď - perfektní ulička, kterou můžete proběhnout, aniž by vás Sam dopadl.

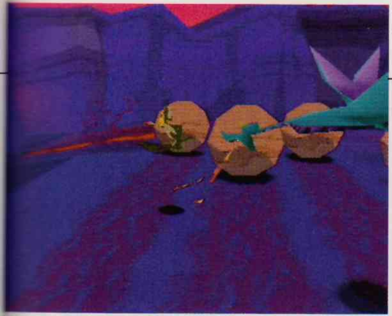
Nenechte se mýlit, tahle hra je nacpaná tolika inovacemi, že si to nikdo z nás neumí pořádně představit. Styl kreslených seriálů vůbec neznamená, že musí jít o prostou plošinovku, jak by se mohlo na dálku zdát.

Právě jako v úrovni, kde cestujete v čase, musíte při řešení hlavolamů často používat nejen vynálezy, které vám hra nabídne, ale i různé slibně vyhlížející části prostředí. Můžete uválet pořádně velké sněhové koule a pak je použít jako plošiny pro přeskakování. Můžete se přivázat na strom stojící vysoko na útesu a vyzkoušet si bungee, abyste zespoda dostali čekající přežvýkavce. Když něco vypadá, že by se to dalo nějak využít, je pravděpodobné, že to půjde. Obtížné je přijít na to jak.

Hra vám dává prostřednictvím ukazatelů spousty pokynů a tipů a navádí vás tak do správného směru, řešení všech možných problémů ale nechává na vás. Při řešení jednotlivých logických úkolů tedy nezbývá než experimentovat, rozřešení vám pak ale přinese pocit o to většího uspokojení. Před programátory klobouk dolů - očividně vědí, jak v lidech vyvolat ty nejpříjemnější pocity.

Největší problém pro vás představuje Sam, který vám jako správný ovčácký pes nic neodpustí. Jakmile se octnete v jeho blízkosti a on vás zmerčí, pustí se za vámi a udělí vám pořádnou lekci. Abyste se mohli snadněji vyhnout jeho ostražitému pohledu, šoupli programátoři na obrazovku tzv. Sam proximity meter (řekněme Měřič Samovy blízkosti). Představuje ho ikona, na níž je na barevném pozadí zleva doprava snímán Samův obličej. Zelená barva znamená, že jste bezpečně mimo Samovo zorné pole. Změní-li se na oranžovou, jste v dohledu, takže je nejlepší se pod něco schovat a počkat tam, dokud se neotočí. Když se k Samovi povážlivě přiblížíte, přebarví se ikona na červeno, a to znamená, že vás může nejen vidět, ale i slyšet. V takové chvíli je moudré podržet R2, tlačítko pro plížení, a dokud ho držíte stisknuté, pohybujete se sice pomalu, ale také potichu.

Vyhýbání se tomu, aby vás Sam uviděl, je jedním z hlavních prvků hry a je také skutečným důvodem toho, že jsou hlavolamy na prvním místě. Pokud jde o vyhýbání se Samovi, vždycky se nějaká cestička najde - ať už hafana namočíte v medu, aby se na něj vrhly rozzuřené včely, a on musel utéct nebo si navléknete králičí obleček a ležérně mu poskakujete přímo před čumákem a tváříte se jako naprosto neškodný býložravec. V každé úrovni existuje způsob, jak dostat ovečku; je jen třeba si pořádně prohlédnout nástroje, které máte k dispozici, zapojit kebuli a zamyslet se, co by s tím šlo udělat.







Bahnice pozor: Cílem je šlohnout ovci, ale zůstat pěkně v bezpečí před Samovým ostrým pohledem.





Horolezec na útesu: Často se octnete v situacích, kdy se budete modlit, aby vás Sam ve vašem úkrytu nezpozoroval.



odtrhnete...”



Smrt v téhle hře neznamená konec. Když vás Sam dostane nebo vás zastřelí karikaturovaný kanon, nebo vás z úrovně vytlačí rozzuřený býk, vrátíte se znovu na totéž místo, kde jste hru opustili. Frustrace z neúspěchu tak tedy není velká - spousta her by vás prostě odlifrovala na začátek úrovně. Ale tady zůstanou i ty nejnepodstatnější věci tak, jak jste je udělali; i když jste třeba jen převalili kámen o metr doleva nebo dovlekli ovci jen napůl cesty úrovní. Prostě se objevíte v místě posledního ukládání, kterým jste před smrtí prošli, a z toho, co jste předtím udělali, se vám nic neztratí. Příjemná změna, co říkáte?

Tolik bombastických vychytávek... Přece musí mít i tahle hra nějaké problémy? No, abychom byli upřímní, i tady se něco najde. Ale je to taková ta moucha, o níž sice víte, že tu někde poletuje, ale která otravuje hrozně málo kdy a navíc ji fantastická zábavnost zbytku hry mnohokrát vynahradí. Ten problém spočívá v kameře - tradičním nedostatku 3D adventur a plošinovek. Projevuje se jen ve chvílích, kdy se Ralph těsně přiblíží k objektům v prostředí, ale na některých místech se odehraje přesně to, co nechcete, aby se stalo. Kamera nevidí skrz zdi, takže když se opřete řekněme o stěnu jeskyně, nevidíte Ralpha zezadu - kamera se natočí tak, že ho sledujete z jiného úhlu. Normálně žádný velký problém - klidně ho můžeme ovládat zepředu. Ale když se kamera začne natáčet v nějaké vypjaté situaci, řekněme uprostřed skoku nebo když probíháte uzounkou cestičkou, po jejíchž obou stranách teče proud žhavé lávy, není to nic příjemného. Za normálních okolností natáčíte kameru pomocí R2 a L2, ale v případech, jako je tento, to nefunguje a pro vás to může znamenat smrt. Kameře se také čas od času přihodí, že zůstane schována za zdí. Do provozu ji znova uvedete tak, že s Ralphem pohnete, ale opět, když jste zrovna v situaci, kdy musíte rychle jednat, je to problém. ▶

JAK... SE DOPLÍŽIT K VÍTĚZSTVÍ



Podržením tlačítka R2 se s Ralphem přepnete do režimu plížení - Sam ho sice i tak může vidět, ale nikoliv slyšet. Teď musíme přijít na způsob, jak se dostat ke stádu, aniž by nás Slinta odhalil.



Čtyři kameny posazené v zemi vás tady ochrání před ostražitým psím zrakem. Když dojdete ke kamenům a budete držet tlačítko R2, Ralph se k nim přilepí a čmuchal ho nemá šanci uvidět.

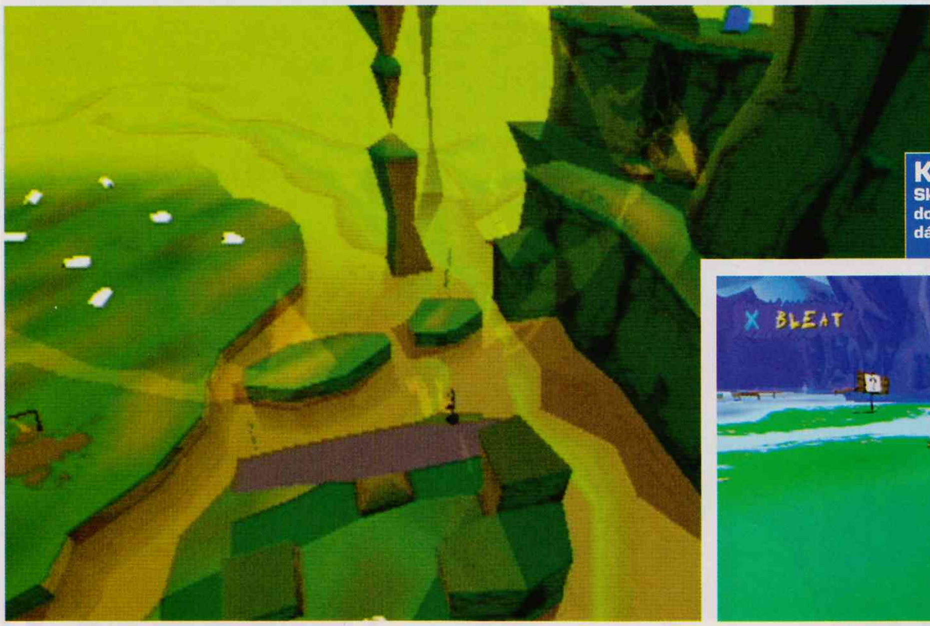


Teď už máte ovce skoro na dosah, musíte jednu odlákat od stáda. A právě tady se vám hodí salát, který jste utrhli dříve. Zamávejte s ním ovci před čumákem a ona za vámi poslušně pokluše!





Plavání vám prospěje: Sam není jen adeptem na boxerský titul na souši, umí také slušně plavat. A vy si to v pozdějších úrovních zkusíte také.



K novým výšinám: Skvělá grafika vytváří působivý dojem perspektivy, takže je každá úroveň skutečnou výzvou.

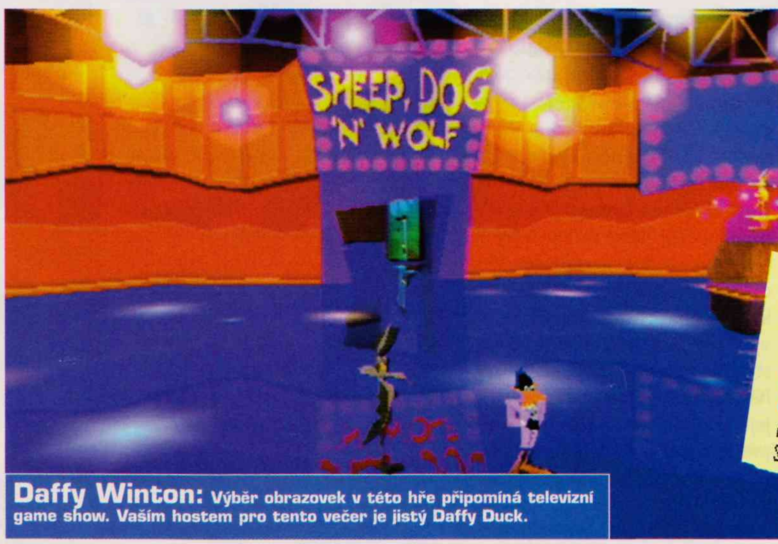


„S touhle šíleností se budete krásně zašívat."

▶ Jak jsme ale řekli - není třeba se ničeho bát. Čeká tu na vás tolik kvalitního herního materiálu, že se za jednu takovou chybičku nemůžete zlobit a při horečné snaze rozlousknout další hlavolam, abyste se dozvěděli, co dalšího vám hra přichystala, na všechny nedostatky rychle zapomenete. *Sheep, Dog 'N' Wolf* je vtipná, zábavná a vynalézavá hra, prostě něco, k čemu se budete rádi vracet a přát si, aby nikdy neskončila. Vlastně je dokonale návyková, takže odtrhnout se od ní není vůbec snadné.

Vycvičíte si s ní schopnost logického myšlení, zaujme vás svou originalitou a uchvátí vás její kresleným seriálem inspirované šílenství. Kupte si ji, najděte si pěkné pohodlné křeslo a vychutnávejte si jednu z nejpromakanějších her současnosti.

Al Bickham



Daffy Winton: Výběr obrazovek v této hře připomíná televizní game show. Vaším hostem pro tento večer je jistý Daffy Duck.

VYTVOŘTE SI... DODAVATELSKÝ SERVIS OVCÍ



Dobře, takže se nám povedlo oddělit ovci od stáda, vyhnout se minám a dostat ji až na samý konce úrovně. Teď si musíme poradit s čímsi, co vypadá jako obrovský katapult.



Vždy pozorně čtěte nápisy - pomohou vám najít při míření správný směr. Takže prak se musí nejdřív natáhnout, co? Trošku čmuchání kolem a najdete kliku, s jejíž pomocí nastavíte sílu praku.



Hodíme ovečku na prak, stiskneme spínač a bác ho! Ovce vyletí do vzduchu a putuje hezky na druhý konec úrovně. A jak vidíte, měli jsme dobře namířeno, oběť se rozplácla přímo u exitu.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
METAL GEAR SOLID (PSM11 10/10)
Ať je to sebepodivnější, Ralph a Solid Snake si jsou v ledasčem podobní.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jednoduchá, ale hodně působivá a efektivní.	8
■ HRATELNOST:	Absolutně geniální.	10
■ ŽIVOTNOST:	Fantastická výzva, ale mohla být delší.	7

■ CELKOVĚ
Sheep, Dog 'N' Wolf patří k oněm překvapivým hitům roku 2001 a připravila vám bombastické hlavolamy, spoustu dobrodružství a legrační vzhled - rozhodně to není jen tak nějaká kreslená adventura. Vřele doporučujeme!

9 Z DESETI







Hra vás upozorní na jakýkoliv problém pomocí jednoduchých a jasných upozornění.



Monoposty jsou oproti skutečnosti bytelnější. Občas si tedy můžete pomoci lehkým postrčením, aniž by vás poškození vyřadilo za závodu.



LAHŮDKA PRO VŠECHNY PŘÍZNIVCE FORMULE 1.



Formula One 2001

> „Nejpodstatnější vliv na hratelnost má chování vozu, které

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Studio 33
DATUM VYDÁNÍ:	Květen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

V e chvíli, kdy je nová sezona formule 1 již v plném proudu, jsme se konečně dočkali tolik očekávaného pokračování dnes už tradiční série *Formula One*. Její tvůrci těží, stejně jako špičkové týmy ve formuli 1, ze svých mnohaletých zkušeností a díky nim si s přehledem udržují odstup od konkurence. A ten je letos znát již na první pohled.

Asi největší zbraní letošního dílu je fantastická formulová atmosféra, kterou ve hře cítíte od začátku do konce. Celý víkend velké ceny je totiž zpracován přesně podle skutečnosti a v jeho průběhu se do pozice jezdce vcítíte takovým způsobem, že se váš tep na startu dostává do zdraví nebezpečných výšin. Všechno to začíná pátečním volným tréninkem, ve kterém máte možnost vyladit si svůj vůz. Seřizování jednotlivých komponentů je sice proti skutečnosti velmi hrubé, ale pro hru více než dostačující. Rozhodně vám umožní přizpůsobit vůz vašemu jízdnímu stylu a specifickým podmínkám trati. Pokud jste s nastavením spokojeni, můžete urychlit čas a přesunout se do sobotní kvalifikace. A před ní přichází jedna z významných změn oproti loňskému dílu. Stejně jako ve skutečnosti jste nuceni zvolit si měkkou nebo tvrdou směs pneumatik. Tato volba má pak obrovský vliv při výběru strategie zastávek v boxech. Po volbě pneumatik vás už čeká nervydrásající souboj o desetiny, které můžou nakonec rozhodnout o vašem úspěchu, či neúspěchu v samotném závodě. Po kvalifikaci si můžete ve Warm Upu vyzkoušet, jak se bude váš vůz chovat s plnou nádrží. A potom už přichází vrchol vašeho snažení. Všichni jezdci se připraví na startovním roštu a čekají, až zhasnou červená světla. Okamžitě začíná nelítostný boj a po celou hodinu a půl si nemůžete být ničím jisti. Nikdy totiž nevíte, kdy vás z nadějné pozice vyřadí technická závada. Po několika prvních velkých cenách vás atmosféra zcela pohltí a na vyšší úrovně obtížnosti pro vás bude mít umístění mezi prvními šesti hodnotu vítězství.

Obrovský podíl na celkovém dojmu má grafická stránka hry. O té se nedá říci nic jiného, než že se opravdu povedla. Rozdíly oproti loňskému dílu sice nejsou na první pohled tak markantní, ale zkuste se projet po několika tratích a potom se na ně podívejte ve *Formula One 2000*. Zjistíte, že tratě jsou nyní mnohem detailnější a pestřejší. Obrovský vliv na vizuální dojem má také mnohem reálnější vertikální členitost. Jako skvělý příklad může posloužit Interlagos. Na této trati je několik výrazných klesání a stoupání, která letos působí velmi reálným dojmem. Například při dobržďování do Descida do Lago díky novému zpracování zjistíte, že se díky nepříjemnému horizontu musíte naučit brzdit podle jiných orientačních bodů než v minulosti. V předchozích dílech zde totiž žádný horizont zkrátka nebyl. A takových detailních změn jsou trati plné. A věřte mi, že například pocit, jaký letos zažijete při průjezdu Acque Minerali, je opravdu úchvatný.

Ruku v ruce s novou grafikou kráčí zpracování zvuku. Ten se letos rozhodně nenechal zahanbit a vše, včetně tradičně skvělého komentáře, je zase o něco dále než v minulém roce. Obzvlášť potěší nové hlášky v podání Murraye Walkera a Martina Brundla. Ti vám opět dokáží, že jejich komentář hry je o poznání lepší než český

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FORMULA ONE 2000
(PSM32 8/10)
Loňský šampión - není tak vymakaná jako 2001, ale stále je solidní hrou.

Formula One 2001





Ve hře máte k dispozici velmi přehledně zpracovaný Replay. Díky němu si můžete všimnout mnoha detailů, které jste v průběhu závodu přehlédli.







Pohled zezadu je bohužel mnohem praktičtější než pohled z kokpitu.

je oproti minulosti mnohem příjemnější.”

komentář při přímých televizních přenosech, a mnohdy vám dokonce usnadní práci. Například při kvalifikaci vám na každém mezičase Murray Walker sdělí, jak jste na tom v porovnání se svým nejlepším časem. To oceníte zvláště při jízdě na okraji vašich možností, kdy zkrátka časový údaj sledovat nemůžete. Kromě lehce přepracovaného komentáře vás ovšem potěší také příjemné povzbuzování diváků. To je na některých místech trati velmi halasné a někdy vám z něj až přeběhne mráz po zádech. Skvěle je to cítit v úžasně provedené Eua Rouge. Zde projíždíte v maximální rychlosti mezi několika tribunami, bez přibrždění najíždíte na vnitřní obrubník a diváci přímo šílí. A pokud v té chvíli bojujete o přední pozice, zažijete opravdu nevídané pocity.

Kde by ovšem byla hra se skvělou grafikou a zvukem bez pořádné dávky hratelnosti. Něco takového ovšem titulu *Formula One 2001* určitě nehrozí. Asi nejpodstatnější vliv na hratelnost má totiž chování vozu, které je oproti minulosti mnohem příjemnější. V předchozích ročnících bylo bohužel zatáčení řešeno trochu nešťastným způsobem. Citlivost ovládání byla exponenciální a auto bylo díky tomu velmi přetáčivé. Zvlášť průjezd pravoúhlých zatáček se tak často stával noční můrou. Letos je ale řízení opravdovou lahůdkou. Díky tomu je mnohem jednodušší zvládnout některé technické trati. Například Monaco bude sice pořád velmi obtížné, ovšem neúspěch už nebude možné svést na ovládání.

A jak je na tom přiblížení hry skutečnosti? Více než dobře. *Formula One 2001* je oproti svým předchůdcům mnohem více simulátorem. Cítit je to hlavně na změnách chování vozu v průběhu závodu. Mnohem větší vliv má totiž množství paliva a opotřebování pneumatik. Díky volbě směsi pneumatik už před závodem je tedy letos kladen větší důraz na vaše strategická rozhodnutí a hra tak dostává nový rozměr. Stále je zde možnost všechny tyto aspekty vypnout a soustředit se pouze na čisté závodění. Autoři opravdu mysleli na všechny a toto je jedna z věcí, kterou je nutno ocenit.

Bohužel se ale hře nevyhnulo několik chybiček. Je zajímavé, že jsou téměř všechny nakumulovány v módu Arcade. To je opravdová škoda, protože pojetí tohoto módu se významně změnilo, a po- ▶



JAK...
SEŘÍDIT AUTO



Zpočátku se vám může zdát, že je seřizování vozu zbytečné. Pokud si s ním ale začnete hrát, zjistíte, že se správně seřízeným autem můžete zajet podstatně rychlejší kolo. Hra umožňuje seřizování celkem sedmi součástí vozu a každá z nich ovlivňuje jinou oblast chování vozu.



Asi nejzásadnější vliv má nastavení křídel. Ty musíte vždy přizpůsobit jak trati, tak vašemu stylu jízdy. Pokud je totiž nastavíte nesprávně, nevyhnutelně ztrácíte buď v zatáčkách díky nedostatečnému přítlaku, nebo na rovinkách díky velkému aerodynamickému odporu.



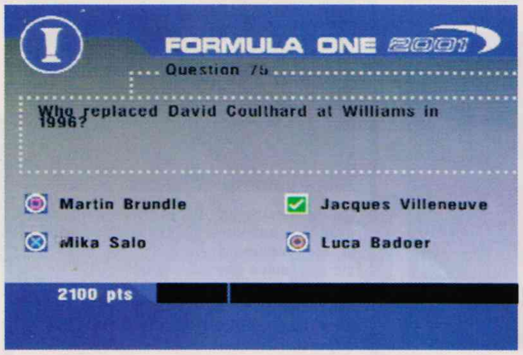
Seřízení ostatních součástí ovlivňuje chování vozu méně nápadným způsobem. Jejich ladění je spíše otázkou vašeho jízdního stylu. Například nastavení tvrdosti podvozku a rozložení brzdné síly se bude u každého zřejmě lehce lišit. Žádné obecně dokonalé nastavení tedy neexistuje.



Jak vidíte, autoři ve hře použili verze monopostů bez tabákových reklam. V zápalu boje si toho však téměř nevšimnete.



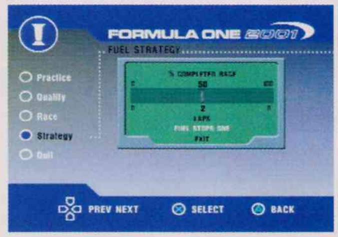






V arkádě můžete za kredity vylepšovat 4 vlastnosti vozu: akceleraci, rychlost, přilnavost a brzdy.

JAK... STRATEGICKY UVAŽOVAT



Pit Stop: Správná strategie zastávek v boxech vám může významně pomoci. Když ale nevěříte svým strategickým schopnostem, můžete si být jisti, že jedna zastávka za závod nic nezkazí. Pokud ovšem jezdíte opravdu dravě, zvolte raději dvě.



Počasí: Na mokrou trať musíte bezpodmínečně zareagovat zvýšením přítlaku a posunutím rozložení brzdné síly více dopředu. Občasným smykům se sice zřejmě nevyhnete, ale značně tak snížíte jejich pravděpodobnost.



Kolize: Během hraní zjistíte, že jsou někteří jezdci nezdravě agresivní. Pokud takového jezdce předjíždíte bez dostatečné rezervy, lehce se vám může stát, že vás během manévru bez milosti sestřelí. Je tedy lepší předjíždět pouze v místech, kde máte viditelnou převahu.

„Každý závod je dotován sumou peněz."

▶kud by se vyhnulo některým vyloženě zbytečným minelám, mohl být tento mód pomyslnou třešničkou na dortu. A co se tedy vlastně změnilo? Základem zůstal systém lig, kterými se musíte postupně probojovat. Každý závod je dotován určitou sumou peněz, za které si kupujete nejen postup do vyšší soutěže, ale také vozy a jejich vylepšení. Další potěšující změnou je zrušení otravných checkpointů, takže jde v podstatě o klasické závody v trochu akčnějším podání. Podstatným problémem je ovšem například přítomnost zrcadlových tratí. Ty do jakékoliv hry s formulí 1 opravdu nepatří.

Dohromady tedy jde o podstatně vylepšený loňský díl s mnoha vypilovanými detaily. A věřte, že je až zarážející, co všechno se dalo ještě vylepšit. ■

Pete Wilton



V boxech: Se stylovým a hlavně funkčním interface jsou zastávky v boxech opravdu svižné, přehledné a hlavně zábavné. Tak do toho...

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

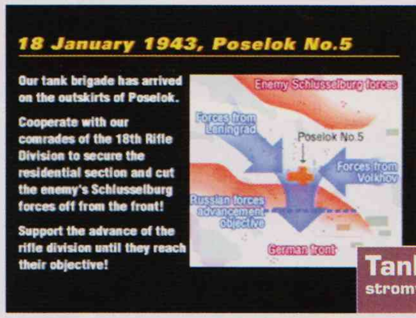
■ GRAFIKA:	Autenticita a detailnost grafiky jsou na hranici možností.	10
■ HRATELNOST:	Dokonalý dojem kazí jen pár chybiček arkádového módu.	9
■ ŽIVOTNOST:	Pokud se do hry naplno ponoříte, vydrží věčnost.	10

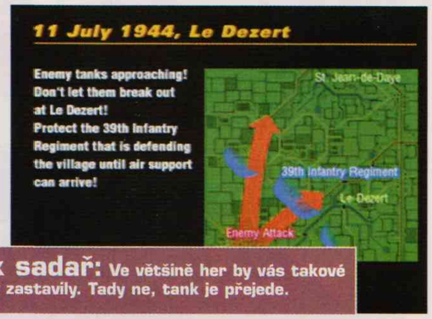
■ CELKOVĚ
Letošní pokračování série *Formula One* předčí svého loňského předchůdce ve všech směrech. Je to bez jakýchkoliv pochyb nejlepší současné zpracování formule a hledat přemožitele půjde jen velmi těžko.

9 Z DESETI









Tank sadař: Ve většině her by vás takové stromy zastavily. Tady ne, tank je přejede.

CHCETE SE VRÁTIT DO VÁLKY A ZABÍJET LIDI?



Panzer Front

“ Není nic lepšího, než to v tanku kalit po bojišti, otáčet

FAKTA

VYDAVATEL:	Enterbrain
VÝROBCE:	JVC
DATUM VYDÁNÍ:	Květen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a výše
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Hodí se

Atmosféra se ve hrách strašně špatně evokuje. Některé hry se vydaly cestou fantazie - vedou vás k tomu, abyste potlačili vrozenou nedůvěru a přesvědčili sami sebe. Jiné se naopak dávají realistickou cestou, stavějí vás do světa co nejpodobnějšímu tomu skutečnému. Nicméně musí to být opravdu výjimečná hra, abyste alespoň na hodinu uvěřili, že jste špion, automobilový závodník anebo vyvinutá archeoložka. *Panzer Front* nicméně tahá za drátky tak zdatně, že si na hru možná budete pamatovat ještě za 40 let.



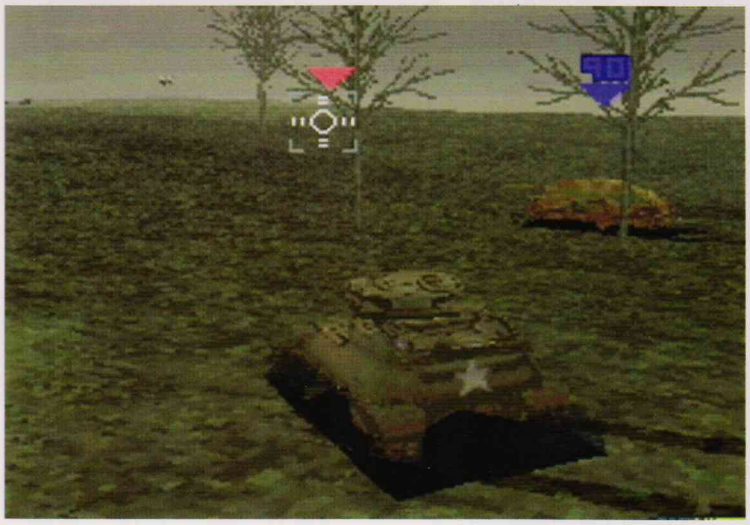
Jsou tu do vaší péče svěřeny pancéřoví oři, kteří brázdili bojiště druhé světové války - kanonem na pásech přetváříte krajinu francouzského venkova a nepřítele posíláte do pekelných plamenů. Ačkoli je hra jednou z mnoha střílleček ve třetí osobě, do kategorie vynikající hry (a nikoliv tedy pouze dobré) ji staví možnost hrát si s taktikou a postupně ji vylepšovat. Jakou cestou se dát, východní nebo západní? A co útok, je třeba zaútočit naplno, nebo jen udeřit z boku? Během hraní si můžete pohrávat s mapami, různě měnit svou formaci a dávat nejrůznější příkazy svým kolegům v jiných tancích. Povětšinou přímo ovládáte tři nebo čtyři a na mapě jim naznačujete směr pohybu. A je velké štěstí, že do sebe strategické a akční prvky zapadají skoro dokonale. Váš tankový batalion se ovládá velice snadno, ovšem v případě nutnosti dokáží ostatní tanky reagovat i samostatně. Není ovšem lepšího pocitu, než když do puntíku vyplní vaše rozkazy: ten pocit, když se vám podaří dostat nepřítele do předem dlouho naplánovaných kleští, fakt stojí za to, a i kdyby hra nenabídla víc, už toto je hodně.

Na počátku hry je vám nabídnuto šest různých tanků: Aureole, NC-152 a CY112 na ruské straně, T69E3 na straně Spojenců, a dokonce E-79 na německé straně. Naším oblíbencem se záhy stal T69E3 - tank je to hbitý, snadno překonává terénní nerovnosti a má vynikající rychlost nabíjení. Ve hře si můžete vybrat jednu z výše zmíněných stran a bojovat v autentických bitvách druhé světové války. Že můžete bojovat i na německé straně, je sice morálně pochybné, ovšem zase to přidává hře na zajímavosti a v místech umožňuje vyšší míru rozmanitosti.

Po přejití do taktického režimu se vám hra otevře úplně. Zde dostanete na výběr z více než 20 tanků a před vámi bude na 40 misí. Úžasná je hloubka, s jakou jsou tanky navrženy - liší se výzbrojí, rychlostí, a dokonce i zvukem. Rozhodně stojí za to projít si tutéž misi s několika tanky, protože u každého stroje je třeba volit jinou taktiku. Tanky si naštěstí snadno prokleští cestu všelijakým křovím, ploty i přes malé říčky - a tudíž máte vždy na výběr z více cest. Vlastně můžete na rozlehlé mapě jet kam chcete, tedy pokud vám v cestě zrovna nestojí budova nebo rybník.

Pokud chcete ve hře uspět, musíte se naučit obratně využívat terénu. Rozlehlé, detailně vyvedené mapy jsou plné kopců, záhybů, lesíků, mezí, budov, za které se můžete šikovně schovat a nečekaně odtud zaútočit na nepřítele. Navíc díky tomu, že ve hře platí fyzikální zákony skutečného světa, vidí váš nepřítel pouze to,







Ve sněhu: Nejtěžší boje probíhají na klidných zasněžených polích.





JAK...

BÝT V TANKU NENÁPADNÝ



Když se budete plížit po těchto kolejích, budovy vás skryjí před zraky nepřítele (červená šipka). Budovy - a val - jsou pro skrytí tanku naprosto ideální.



Chudák nepřítel na druhé straně kopce vás nevidí. Coby cíl je tedy v ideální pozici, teď už je jen na vás jej dobře mířenou ranou sejmout.



Právě jste chvíli honili tanky/červené šipky za hradbou stromů. Je na čase vyrazit a dát jim o sobě vědět.

dělovou věží a šít to do skrytých nepřátel.”

co by viděl ve skutečnosti, tedy to, na co má zrovna upřený zrak. To znamená, že pokud nepřítele spatříte a on vás ne, pak má Fricek s největší pravděpodobností smůlu. Nicméně tento systém funguje oběma směry, a dokonce i průjezd kolem dvou budov, mezi nimiž je malá mezera, v sobě skrývá četná nebezpečí.

Deformovatelná scenérie přispívá k obrovskému napětí a dodává hře nový rozměr. Často pojedete kolem nevinně vyhlížející zeleně, když tu z ní vyrazí Panzer a dobře mířenou střelou vám zasadí smrtící úder. A vy se proto musíte chovat stejně: schovat se, vyrazit proti skupince tanků, a než jim dojde, o co běží, tři nebo čtyři sejmout. Ke skrývání nepotřebujete ani budovy - stačí terénní nerovnosti, třeba kopec. Za něj se dá dobře schovat.

V některých ohledech má metoda útočení zpoza kopce své výhody, protože vidíte nebezpečí před sebou, na druhé straně musíte na kopec vyjet a tím se vystavujete nebezpečí, že vás nepřítel zahlédne. Takže - jak je tomu u podobných her pravidlem - je třeba vyvážit riziko a eventuální výhody, přičemž situace se neustále







Boj v ulicích: Představte si, že se jednoho dne probudíte a po ulici před domem jede tahle obluda. Stěžovali byste si, že parkuje na vašem místě?



Střelba z křoví: Vyplatí se skrývat a předem dobře poznat terén, jinak z vás zbude hromada šrotu.



„Hloubka, s jakou jsou tanky navrženy, je úžasná - liší se

mění, takže nikdy nelze použít jeden vzorec. V jedné z misí jsme naším malým Z69E3 projeli zelení a vynořili se hned vedle nepřátelského tanku. Plán byl takový, že upoutáme jeho pozornost, on půjde po nás a jeden z našich dalších tanků vyjede za ním a napálí mu to do zadku. Nicméně když jsme tutéž metodu vyzkoušeli podruhé ve stejné situaci, nepřátelský tank nás zmerčil dřív, než jsme stačili vyjet, a poslal nám dvě dobře mířené střely do věže. Ne, žádné dvě mise nejsou stejné.





Ve hře se dostanete do spousty nejrůznějších situací. Odehrávají se tu skutečně obrovské bitvy, kdy na sebe velký počet tanků útočí ze všech možných směrů a není nic lepšího, než to v tanku kalit po bojišti prosáklém krví, otáčet dělovou věží a šít to do nepřátel skrytých mezi staveními. Anebo si v ruinách francouzských vesnic můžete zahrát na kočku a myš - nepřátelské tanky dokáží všechno, co vy, a mají výtečnou AI, takže stačí vědět, že někde za rohem se skrývá nepřítel, a i ten zkušený pařan začne pociťovat jistou nervozitu.

Co se týče ovládání vlastního stroje na zabíjení, to je jedna radost. Pásy pohybujete pomocí postranních tlačítek a věží otáčíte analogovou páčkou. R2 a L2 ovládají pásy pro pohyb dopředu, R1 a L1 pro pohyb vzad. Když se chcete otočit co nejrychleji, stiskněte dvě tlačítka postavená křižně proti sobě. Systém ovládání to je velice originální a funguje překvapivě dobře. Nejúžasnější je na něm to, že vám umožňuje otáčet tank jedním směrem a dělovou věž v protisměru, takže při manévrování můžete klidně likvidovat nepřátele. Při palbě se perspektiva přepíná z první do třetí osoby, čímž se vám naskýtá pohled à la *Zachraňte vojína Ryana*. Nejenom že to přispívá k větší autentičnosti hry, ale tento pohled pomáhá i při střelbě z dálky. Namíříte na ruskou Aureolu, vystřelíte a tank ve zpětné rázu uskočí na okamžik dozadu, předek se zvedne a cíl vám na chvíli zmizí z očí. Když se vám podaří nepřítele zasáhnout, bude vám odměnou skvostný pohled na hořící trosku. Když minete, prozradíte svou pozici, a tak je nejlepší dát se okamžitě na ústup a při ústupu se ještě krýt hustou palbou.

Po grafické stránce jsou pole i vesnice vykresleny v temných depresivních barvách, což jen přispívá k větší realističnosti - téměř cítíte pach vyhořelých trosek, jak se po nebi vinou husté černé mraky z hořícího oleje. Krajiny se vyznačují značnou rozmanitostí, která dokonale nahrazuje nedostatek exotičnosti. Některá bojiště pokrývá zimní sníh a v poslední misi se vám naskytne úchvatný pohled na zpustošený Berlín a budovy pobořené spojeneckými nálety. I když jen stěží by šlo říct, že by grafika byla nějak hezká, je plně funkční a navzdory obrovské rozlehlosti bojišť a vysokému počtu explozí i tanků běhá dobře a nedochází k žádným viditelným zpomalením.

Hře bohužel výrazně schází režim pro více hráčů. A vzhledem k tomu, jak úžasnou zábavou je honit nepřátelský tank po zpustošené vesnici, kdyby šlo hrát proti kamarádům, neměla by hra chybu.

Jak se tvůrcům *Panzer Front* podařilo dostat do své hry tolik hratelnosti, asi zů-



Rozhodující faktory: Chcete-li ve hře uspět, je třeba dobře rozestavět i řídit doprovodné tanky.



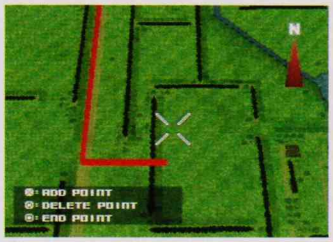






Snadný terč: Nepřítel se vám tu hezky odkryl, ale trefit tank z dálky není zas taková hračka, jak se zdá - chce to praxi.

JAK... NAPLÁNOVAT ÚTOK



K plánování útoku vám poslouží mapa. Červená linie označuje trasu, po které se má dát jeden z vašich doprovodných tanků. Tato je nastavena tak, že chytře napadne nepřítele zezadu.



Někdy je třeba odvést nepřítelovu pozornost. Červená šipka zcela vpravo ukazuje, kde se skrývá nepřátelský tank. Váš kámoš bude potřebovat trochu pomoci, tak malinko povyjeďte z úkrytu, abyste přilákali pozornost nepřítele, ale pak rychle couvejte, než to koupíte.



Naplánování se vyplatilo. Spolubojovník se dostal za nic netušícího nepřítele a zezadu jej zlikvidoval. Těšte se ze slávy a kochejte se hořícím vrakem.

výzbrojí, rychlostí, a dokonce i zvukem.”

stane záhadou. V misích je vám dána naprostá svoboda, před vpádem do bitevní řady můžete své spolubojovníky organizovat zcela dle vlastního uvážení. Stejně tak volba taktiky je ponechána úplně na vás, od použití hrubé síly až po rafinované romellovské manévry, a hra je natolik brilantní, že počítá i s náhodou: jednou vám určitá taktika funguje, podruhé nikoli.

Panzer Front je akční hra, jež vyžaduje myšlení, strategická hra, která vám umožní dělat, co chcete, a tankový simulátor, jenž vás přesvědčí, že sedíte v kokpitu nejúžasnějších strojů na zabíjení, jaké se kdy v dějinách lidstva objevily. To vše do sebe dokonale zapadá a výsledkem je jednolitý, až brutálně realistický balíček. Válečný žánr na PlayStation byl právě dobyt a stačila na to jedna 20tunová mašina.

Craig Pearson



To jsou naši! Žádnou paniku, ty tanky kolem nás jsou naše. Takže vzhůru do boje.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND (PSM32 9/10)
Brilantní akční hra v první osobě, rovněž z doby 2. světové války.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

- GRAFIKA: Ponurá, temná, prostě jako na bojišti. **8**
- HRATELNOST: Úchvatně reagující tanky, vynikající mise. **10**
- ŽIVOTNOST: Velká svoboda v hratelnosti, drsné akční sekvence, vydrží navěky. **9**
- CELKOVĚ: Určitě nejdunivější hra na PlayStation. Tanky se třesou, z explozí praskají ušní bubínky a to vše doplňuje totálně intenzivní akčnost - více realismu PlayStation už asi nabídnout nemůže.

9 Z DESETI







Špatné jako originál: *Crusaders Of Might And Magic* byla hra ošklivá, nenápaditá a špatně navržená. Bohužel *Warriors* není o moc lepší a grafika vypadá o rok později ještě hůře.



Tragické: Tohle jsme viděli už milionkrát a mnohem lépe udělané.



Z KŘIŽÁKŮ SE SICE STALI VÁLEČNÍCI, ALE MAGIE STÁLE NIKDE!



Warriors Of Might And Magic

„Hra trpí nenápaditým designem a špatnou animací."

FAKTA

VYDAVATEL:	3DO
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN (PSM12 9/10)
Gotická trojrozměrná plošinovka s bojovkovými prvky.

Lidé jsou dnes změkčilí - jako tučný uleželý pudink. Morální většina populace nás, pařany, klidně může považovat za krvelačné maniaky, ale to pak tito lidé zapomínají, jaké to bylo v době, kdy nebyly žádné videohry, žádný film a žádná televize. Jo, to takhle ve středověku mohli lidé klidně přijít o hlavu třeba po cestě do krámu pro mléko, a když jste šli k holiči, mohli jste docela dobře počítat s tím, že vás někdo vykuchá. Jestli nevěříte, zeptejte se Allerona, hlavního hrdiny hry *Warriors Of Might And Magic*.

Tenhle nebohý chlapec si totiž dělá svou práci, když jej najednou vysvlečou skoro do naha a hodí do stoky, kde se to hemží zombiemi, a on zde musí tvrdě bojovat o holý život. A co je ještě horší - tedy soudě dle jeho pohybů - tenhle chlapec má podle všeho i zásadní problémy se svými údy. Copak takhle se zachází s nemocnými lidmi?!

Hra je pokračováním podprůměrné *Crusaders Of Might And Magic* (*PSM27 4/10*) a vrací nás do světa bojovky (nebo spíš „sekačky") ve třetí osobě. Děj je celkem jednotvárný: Alleron prochází různé dungeony, jeskyně a hrady a mečem likviduje nejrůznější kostlivce či čaroděje, kteří se mu nachomýtnou do cesty. Jsou zde skříně, které musíte otevřít, nejrůznější lektvary, jež je třeba sebrat, a taky musíte po cestě najít několik klíčů.

Ačkoli hlavní důraz hry zůstává na - ehm, ehm - akčnosti, zdá se, že se tvůrcům podařilo smočit si prsty v žánru fantasy, aniž by museli skočit naplno do RPG. Pravda, zde obsažené prvky nesahají dále než k RPGčkovému inventáři a možnosti pohrávat si s Alleronovou životní energií, ale alespoň dodávají trochu hloubky jinak veskrze mělké hře.

Ano, bohužel musíme říct, že *Warrior Of Might And Magic* nejsou žádnou bůhvíjak chytrou a náročnou hrou. Ještě horší je ovšem to, že bezduché mlácení a probodávání nepřátel doprovází špatné ovládání a kamerový systém, jehož jediným účelem je hráče vytočit. Jasně, na soubojích není nic špatného, ale v téhle hře budete po většinu času mlátit do zdí nebo do vzduchu - a to nikoli proto, že by zlý čaroděj disponoval bůhvíjakou pohyblivostí. Stejně zklame i grafika. Zatímco po technické stránce zde žádné strašlivé chyby nejsou, vizuální stránku výrazně poškozuje nenápaditý design a někdy dost strašlivá animace - to, jak se chudák Alleron pohybuje, je vážně k smíchu, totiž jako nedochůdče.

Toužíte-li po něčem s nádechem gotiky a ve třetí osobě, jděte do *Legacy Of Kain*. Chcete-li RPGčéčko, doporučujeme *Final Fantasy IX*. *Warriors Of Might And Magic* ne.

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Obecně nudná, špatná animace.	4
HRATELNOST:	Ovládání vás naštve, rozhraní vytočí.	4
ŽIVOTNOST:	Ne velká, ale zas ne tak malá. Jsou zde rozlehlé levely.	6

CELKOVĚ
Pokračování by měla být lepší než původní verze, ale tahle hra postrádá jak snahu, tak styl. Na pultech leží spousta mnohem lepších her.

4 Z DESETI

VZATO KOLEM A KOLEM, PROSTĚ KOSTIČKY.



Lego Island 2: The Brickster's Revenge

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Lego Media
■ VÝROBCE:	Silicon Dreams
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Vydavatel se rozplývá: „Tohle je něco pro děti!" Stárnoucí herní recenzent si na to jenom povzdychá: „No tak to si zase dám..." a čeká další dětinskou blbost. Pravda, *Lego Island 2* je určeno pro děti, ale ať jste raného či pokročilého věku a hledáte plnohodnotnou alternativu k domácímu lenošení, pak už nemusíte hledat dále.

V příběhu vám připadne role Peppera, kluka se skateboardem, který rozváží po městě pizzu a kterému připadne za úkol přivést před spravedlnost jediného kriminálníka na ostrově, zvaného The Brickster. Ze čtyř nabízených herních režimů je nejrychlejší a nejzábavnější Adventure Island. V jednom okamžiku zde zběsile projíždíte pouští a z džípu vyhazujete kokosy, o sekundu později letíte v letadle kaňonem, vystaveni zuřivé palbě opičáků vrhajících po vás melouny. Právě toto zmnožení různých úkolů (a to ani nezmiňujeme potápění v moři či výlety do středověku) činí hru tak zábavnou.

Bohužel skvělý zážitek trochu kazí zoufale dlouhé loadingové časy a občas se vyskytne nějaká ta chybička v krajinomalbě. Nicméně příběh posouvá dopředu hojnost miniher a i díky nim se *Lego Island 2* daří vyniknout nad průměrem dětských her. ■

Nick Ellis



Stavební kostky: Jedna z mála her, kde kostky a ostré hrany nevadí.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jako v cukrárně, samé světlé a radostné barvičky.	7
■ HRATELNOST:	Množství zábavných miniher dělá z titulu slušnou adventuru.	8
■ ŽIVOTNOST:	Hodiny a hodiny paření a rádi se ke hře vrátíte.	7

■ CELKOVĚ
Veselá, zábavná a chytrá adventura, s hojností miniher a obdařená osvěžujícím lehkým humorem. Nicméně pro drsné pařany to asi nebude...

7 Z DESETI

„JÉÉÉ, KRYSY, TO JE PRČA!" KLÍDEK, KLÍDEK, ZAS TAKOVÁ NE.



Rugrats In Paris The Movie

FAKTA

■ VYDAVATEL:	THQ
■ VÝROBCE:	Avalanche
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Někdy se mi zdá, že šílím, ale tyhle hry *Rugrats* se množí jak houby po dešti. Nicméně i když je *Rugrats In Paris* graficky podstatně lepší než její předchůdci (viz *Rugrats, PSM13* 4/10 a *Rugrats Studio Tour, PSM28* 6/10), vyznačuje se stejnou přízemností a ignorantstvím vůči detailu, tedy faktorem, kvůli němuž byly předchozí tituly tolik nudné.

A navzdory tomu, že ve hře vystupují známé, snadno rozpoznatelné postavičky, nabízí toho *Rugrats In Paris* žalostně málo a nepomůže ani známá výmluva: „Přirozeně, že to je jednoduché, vždyť je to taky pro děti." Ne, tohle prostě nesežereme. Už jste se někdy dívali, jak si děti hrají? To je velice zajímavá podívaná, velice pozitivně totiž reagují na všechny hry, které testují jejich logické schopnosti a za náležitě splněné (a inteligentně navržené) úkoly je dokážou taky řádně odměnit. Oproti tomu *Rugrats In Paris* nabízí jen bezduché sbírání předmětů, rozpoznávání hlasů několika postav a něco miniher na rozptýlení.

Jinak je ale *Rugrats In Paris* hezká hra, kterou by si člověk asi nejlépe vychutnal jako interaktivní video. Nudit se je jedna věc, nechat ze sebe dělat pitomce druhá. Tahle hra si prostě myslí, že máme v hlavě kaši. ■

Steve Merrett





Hrát hru? Ne, tahle hra se moc hrát nedá. Tedy dá, ale zábava to určitě není.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Dosud nejlepší ze všech rugratovských her, ale stále poněkud hranatá.	7
■ HRATELNOST:	Vy, kdož vstoupíte, zanechte naději přede dveřmi.	2
■ ŽIVOTNOST:	20 minut je víc než dost.	2

■ CELKOVĚ
Tohle je přesně ten typ hry, kterou nicnetušící lidé koupí svým dětem, ale ty hra brzy otráví. Vy si ovšem hlavu poplést nenechte - ať si hra zůstane tam, kam patří, totiž do regálu.

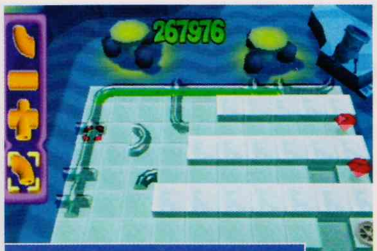
3 Z DESETI







Most přes vodu: Sbírejte mince a s jejich pomocí postavte most přes průrvu - tak se dostanete k toužené výpusti.



Potrubí snů: Potrubí ve hře se může pěkně zamotat, čímž se váš úkol notně komplikuje.



PŘES DESET LET STARÁ HRA DOSTALA NOVÝ HÁV, ALE VODY JE TU STÁLE STEJNĚ.



Pipe Mania 3D

"Tohle mohl být vynikající puzzler. Bohužel, nepovedlo se."

FAKTA

VYDAVATEL:	Empire
VÝROBCE:	Sick Puppies
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Říká se, že čas a voda na nikoho nečeká. No, my čekali více než deset let na novou verzi klasického vodního puzzleru - a teď jaksi nevíme proč. Zkušení hráči si možná pamatují *Pipe Mania* ještě z dob 8bitového Spectra, kdy nebylo zbytí a grafika musela ustoupit čiré hratelnosti. Jenže člověk by si řekl, že na prahu 21. století se s novou verzí a 32bitovou mašinou dočkáme špičkové grafiky. Omyl.

Je to překvapivé, ale hlavní problém *Pipe Mania 3D* spočívá v tom, že je hra horší než původní titul z roku 1990. Základní koncept zůstal beze změny: seřadit sekvenci trubek tak, abyste unikající vodu odvedli na bezpečné místo. Nicméně - a to je kámen úrazu - chybí některé vynikající extra prvky, které dodávaly původní hratelnosti šmrnc.

Ovšem když tomuto benjamínkovi odpustíme jeho naprostý nedostatek úcty ke starším, najdeme vespod poměrně slušnou hru. A pokud si odmyslíme nesmyslnou a zbytečnou zápletku (nějaké kecy o zlém potrubářovi, který chce zničit vodní zdroje na planetě), je to hra zábavná, strhující, a dokonce vyžaduje i notnou dávku předvídavosti. Každý level staví hráče před různou výzvu a rané úrovně vás do děje uvedou jednoduše tím, že musíte pokládat potrubí, a to tak, abyste do bezpečí odvedli všechnu kapalinu označovanou jako H_2O. Ale brzy se to celé zkomplikuje.

Záhy vám totiž připadnou takové úkoly jako chytat pomocí potrubí hvězdičky či mince anebo vybuchující kostky - s pomocí některých z nich lze například ucpávat díry v potrubí. V dalších úrovních se to ještě zkomplikuje, neboť tady na vás čekají jednosměrná potrubí a „vracečky", tj. potrubí, kde teče voda opačným směrem - je toho tolik, že to je doslova na vypadání vlasů. Nicméně člověk zalituje, že zde zcela chybějí ony původní spectrumovské power-upy, které při hře vždy pomohly a poskytly vám trochu místa - vzpomeňte třeba na ty rezervoáry, jimiž se dala voda zastavit, byť jen na pár sekund.

Na druhou stranu není možné říct, že se veškerá snaha autorů soustředila na grafiku. Hra je smutným dokladem platnosti hesla, „dokud to funguje, nic s tím nedělej", protože trojrozměrná grafika jednoduše nefunguje - na rozdíl od jednoduchého, leč účinného dvojrozměrného plánu originálu. Permanentně fixní kamera někdy způsobuje náhlé přeskakování, poněvadž když se začne dít víc věcí najednou, neobsáhnete pohledem na celé herní pole - a že se tu děje víc věcí najednou!

Asi nejnápadněji ovšem ve hře absentuje režim pro dva hráče, který by ďábelské hratelnosti *Pipe Mania* sednul - a když uvážíme, že i věkovité Spectrum tenhle režim zvládlo, tak to je zločin volající do nebes. Tohle mohl být vynikající puzzler. Místo toho je jen nadprůměrný.

Rick Moulton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Jednoduchá, statická 3D funguje jenom průměrně.	6
HRATELNOST:	Rychlá, zábavná, zběsilá, leč bohužel mělká.	6
ŽIVOTNOST:	Kdyby zde bylo víc extra věcí, posunulo by to práh nudy dále.	5

CELKOVĚ
Ti, kteří ohrnují nos nad retro hrami, by se měli podívat na originální verzi *Pipe Mania* z roku 1990. Tam by totiž viděli, co všechno v této nové verzi chybí. Stále to je zajímavý a vzrušující puzzler, ale mohlo to být mnohem, mnohem víc.

6 Z DESETI

ZATOUŽILI JSTE PO RYCHLÝCH VOZECH STOJÍCÍCH NA PARKOVIŠTI?



Ford Racing

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Empire
■ VÝROBCE:	Toolbox Design
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Pozorně se zaposlouchejte. Neslyšíte zvuk lámaného plechu? Řada *GT* si pojistila práva na nejsilnější vozy světa, a tak co zbylo Empire, než se pokusit získat licenci alespoň na taková auta jako Ford Focus, Ka a Fiesta. Nicméně - při vší úctě k Henry Fordovi - tohle zrovna nejsou modely, které by sportovním typům bouřili hladinu adrenalinu. Ale i tak, kdyby hra za něco stála, člověku by ani tak nevadilo, v čem že to vlastně sedíte, jenže máme-li být upřímní, název *Ford Racing* je hodně zavádějící.

Ford Racing je takový mdlý ploužák. Hra plyne bez vzrušení a nápadu: kariérní režim, time trial, režim pro dva hráče, ovšem celkově je to ztělesněná podprůměrnost. Všechno působí odfláknutě. Tak třeba tu nejsou problémy s neplynulou animací krajiny, ale to jenom proto, že tu žádná krajina není. Stejně tak i když by třeba bylo lepší vybavit auto lepšími brzdami a pneumatikami, v podstatě to nemá smysl, protože auta jezdí neuvěřitelně pomalu, a ani po přidání nových součástek žádný rozdíl nezpozorujete.

Titul *Ford Racing* by vypadal zastarale před pěti lety, natož dnes: auta jsou hranatá, ovládání špatné, všechno je navíc strašně pomalé. Ti, kdo se na tomhle podíleli, by se měli stydět.

Steve Merrett



Ka před námi: **Bacha na to Ka vpředu. Jeho řidič si asi říká: „Nemám v tom autě velký zadek?"**



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Hranatá a čistě funkční, bez stínování.	2
■ HRATELNOST:	Zábava asi jako v dopravní zácpě.	2
■ ŽIVOTNOST:	Vůbec žádná.	1

■ CELKOVĚ
Hra ve všech ohledech směšná - když se na tuto hru díváme, říkáme si, že by Ford mohl mít za chvíli v civilizovaném světě stejnou pověst, jaké se kdysi těšila Škodovka... Ať už si kupujete sebevíc závodních titulů, pro koupi téhle žádný důvod nenajdete.

1 Z DESETI

NAŠLAPUJE JAKO SLON A ŠTÍPE JAK MRAVENEC.



K-1 Grand Prix

FAKTA

■ VYDAVATEL:	EON
■ VÝROBCE:	Xing
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

***K-1 Grand Prix* není, jak by se dalo z názvu usuzovat, závodní hra. Spíš je to blbá bojovka s blbým názvem. (K, jak po chvíli zjistíte, znamená karate, kendo, kung-fu a kick boxing).**

Hlavním problémem je rychlost, nebo spíše pomalost, bojovníci se totiž potácejí po ringu, jako by měli svázaná kolena. Pokuste se o úder a postava na vaše snahy odpoví rychlostí mátohy v narkóze. Rychlost ale není to jediné, čeho se tu nedostává. Do *K-1* autoři zapomněli přidat i další prvky, které všichni považují za zásadní ingredience každé bojové hry - věci jako speciální pohyby a funkční ovládání. Pokus prohnat soupeře po ringu vyzní spíš jako vtip - oba se potácíte kolem a mlátíte či kopete po sobě s elegancí těhotné slonice.

Ve snaze vyvážit trochu odfláknutou hratelnost přidali tvůrci do hry 16 skutečných bojovníků a spousty voleb, mezi nimi i nezbytný režim Career, kde si vypracujete vlastního borce. Trošku se pohnulo i ovládání - každé končetině bylo přiděleno jedno tlačítko, takže teď můžete ovlivnit, kterou stranou zaútočíte, nicméně zvládnutí tohoto systému ve vás vzbudí jen opovržení. Ruce pryč.

Craig Pearson





Kop a úder **(tak by to mělo být), ale cesta k vítězství se tu skládá z pomalých mučivých pohybů.**

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Toliko nejzákladnější, s pomalými pohyby a ošklivým pozadím.	2
■ HRATELNOST:	Rychleji než tihle břidilové se pohybuje i šnek.	3
■ ŽIVOTNOST:	Chvilku zábavy si užijete tak možná při pauze pro reklamu.	2

■ CELKOVĚ
K-1 Grand Prix je promarněná šance. Jde o bojovou hru, kde chybí základní prvky. Prostě a jednoduše, chybí rychlost, chybí speciální pohyby, takže není proč hru hrát. Hnus!

2 Z DESETI

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ×, ×, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ×, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ×.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ×. Abe teď bude při ←ění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ×, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2. V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ×, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ×, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ×, □
Neomezeně životů- △, ○, ×, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + × a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, L1, R1. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, R1, L1. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte △ a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice: V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy: V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ×.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ×.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

> **NOVÉ CHEATY**
>
> KKND: Krossfire
> The Mummy
> This Is Football 2

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ×, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ×
Odkrytí mapy - □, △, ○, ×, △, □
Parabomby - □, ×, ○, ○, ×, △
Dokončení úrovně - ×, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ×, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0U0XJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- 0LHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ×, ○, ○
Více peněz: ×, ×, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ×, ×, □.
Atomovka: ○, ×, ○, ○, ×, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ×, ○, ×, △, △
Parabomby: ×, ×, ×, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ×, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

COURIER CRISIS
Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - eflcifcgkj
2 - iflcifccki
3 - mflcifcokj
4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl
6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl
8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii
10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij
12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj
14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj
Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK.
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKF0EKJ.
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES.
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX.
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + × + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓.
Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DANGER GIRL
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △, L1 + L2 + R1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○.

DEATHTRAP DUNGEON

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- ↓, □, □, →
Tloušťíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ✕, ✕
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ✕, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ✕, ✕, ✕

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné munice - L1, L1, R1, R1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1

DINOSAUR

Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R1R2, poté stiskněte ○, ↑, ✕. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte □, ↓, ←, →, □. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DOOM

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ○, ✕.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
✕, □, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DRIVER 2

Tajné lokace
Některé části města jsou standardně nepřístupné, zpřístupnit je můžete zapnutím vypínače, který je možno najít na některých budovách. Po jeho zapnutí se objeví nápis, oznamující zpřístupnění dané lokace či věci.

Úroveň	Tajemství	Umístění tlačítka
Havana	malé auto	garáž
Vegas	upravený pickup	garáž
Vegas	nesmrtelnost	lékárna
Rio	náklaďák	doky
Rio	imunita	policejní stanice

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ✕, □, □, ✕, □, ○.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○(2x), □, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ✕.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, □, ✕, ○, □.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ✕, ○, ○, ✕, □.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ✕, ○, ○, ✕, □, □.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, L2, ✕, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ✕ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezené napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000

Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ✕↑ na znaku ✕, □, △, ○, □, ✕. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ✕ na znaku □, ○, ✕, △, △, □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EVERYBODY'S GOLF 2

Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000

Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ✕, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte □, ✕, ✕, ✕, ↑, ○.

FIGHTING FORCE 2

Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ✕ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ←, △.
Nesmrtelnost- L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, →, □.
Všechny zbraně-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, L1.
Rychlejší střelba-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.
Mód pro šílence- ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ○. V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, R1, □
3. CD - L1, R1R2, L1, R1R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte △. Nyní můžete zadat následující cheaty:
Všechny zbraně - 11692
Neomezená munice - 61166
Velké hlavy - 10397

FORMULA 1 '99

Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.
Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.
Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.
Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.
Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

G

GAUNTLET LEGENDS

Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, □, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ✕.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ○, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ○, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HOGS OF WAR

Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí

CH

CHAMPIONSHIP SURFER

Ledový surfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte L2, R1, R2, L1, L2.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ✕.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ✕ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Výběr úrovně
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, □, △, ○, ✕, R2, R2.
Všichni draci
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, R2, L2, □, ✕, ✕.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ○, □, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ✕, △, □, □, ○.

K

KKND: KROSSFIRE

Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 a nakonec přimáčkněte START. Hra se zapauzuje a vy pak vyberte „Display Password" a stiskněte
←, ○, □, →, ✕.

▶

L

LANDMAKER

Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ✕, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
✕, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
✕, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LMA MANAGER 2001

500 milionů
Jako jméno zadejte FILTHY RICH
Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS
Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

M

MEDAL OF HONOUR

Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou
ENTREZVOUS,
PORTECLEFS -
Zadat postupně, zpřístupnění misí
DWIECRANS,
MOHUEQUIPE,
MOHDESSINS -
Galerie

MEDIEVIL 2

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ✕, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ✕, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ✕, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO

Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

VAROVÁNÍ

Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naši Hotline **(0605/566525)**.
Děkujeme za pochopení.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES

Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2

Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ✕.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, L1, R1, ✕.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MUPPET RACEMANIA

Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ✕, ○, △, ✕, ○, △, □, ✕
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ✕, △, △, ✕, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ✕, △, □, ○, △, ✕

N

NBA HOOPZ

Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního □, druhého ✕ a třetího ○
3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM.
Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, L2, R2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména.
Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001

Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK

Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ✕.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2

Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

P

PANDEMONIUM

Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Specální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PORSCHE CHALLENGE

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ←+ SELECT+ ✕
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ✕, □
Všechna auta skáčou- ↑+ □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ✕, SELECT + □ + ✕
Zrcadlový mód- ← + ✕, ↓+ △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ✕, ← + SELECT, → + SELECT

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA.
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte FOREVER.
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL.
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE.

R

RAINBOW SIX

Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
✕,○,□,△,△,○,✕.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,✕.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,△,✕,○,○,✕,□,□.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,○,□,△,✕,△,✕,○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△,□,□,△,✕,○,□,△.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,□,○,△, ✕,△, ✕,△.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △,○,○,△,□,
✕,△,○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ✕,□,△,△,○,□,✕,✕.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○,△,△,✕,○,□,✕,△.

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPEC OPS: RANGER ELITE

Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.

Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, □, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □,
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ×.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, △.
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + L2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS: DEMOLITION

Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napšte Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, R1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ×.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte
SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ×.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
→ + L2 + R2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
SELECT + L2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ×.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN

Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3

Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2

Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ×.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON

Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ○, →, ×, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THE MUMMY

Zapuzujte hru a vyberte „Quit". Pak vyberte „Replay level" a nakonec „Bonus game modes". Poté můžete zadat některý z následujících kódů:
Všechny zbraně
○, □, ○, ×, ×, ↓, ↓, □
Bonusová úroveň
△, ×, △, ○, □, △, ○, ×
Neomezená munice
×, △, ×, □, ○, △, □, △
Neomezené životy
○, ○, △, ○, ×, □, □, ×
Neomezená energie
△, ×, ○, ○, □, ×, △, □

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ×, ○], START.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte L2, L2, L1, R1, □.
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, R1.
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte L2, R2, R2, ○, ○.

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte × v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER

Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓."

TOMB RAIDER CHRONICLES

Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ×.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ×.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ×.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
×, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
×, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte
↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ×, △, ○, ×, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte × 4x, ←, × 4x, ←, × 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte × 4x, □, × 4x, □, × 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TWISTED METAL 4

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, R1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, △ L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, R1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte △, ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, L1, ↓, START, ○.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních. Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up-
DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer-
MIXED_CARS

W

WARCRAFT II

Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

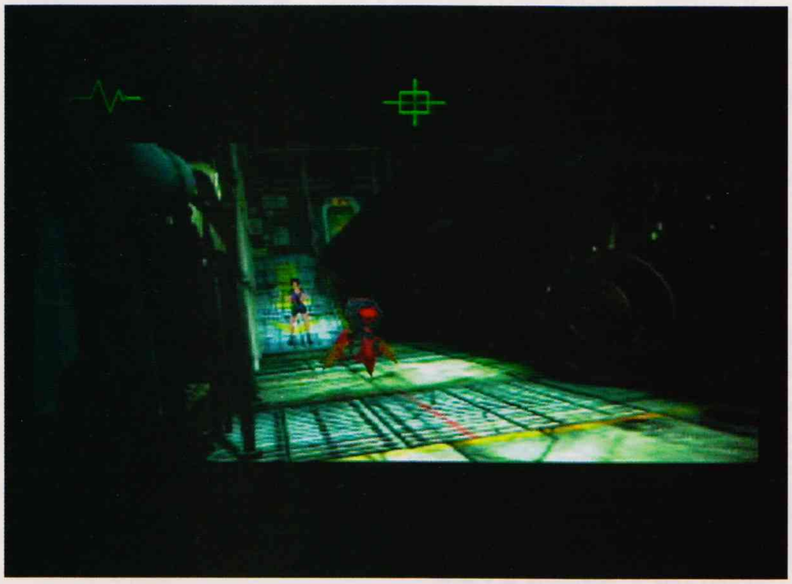
XENA: WARIOR PRINCESS

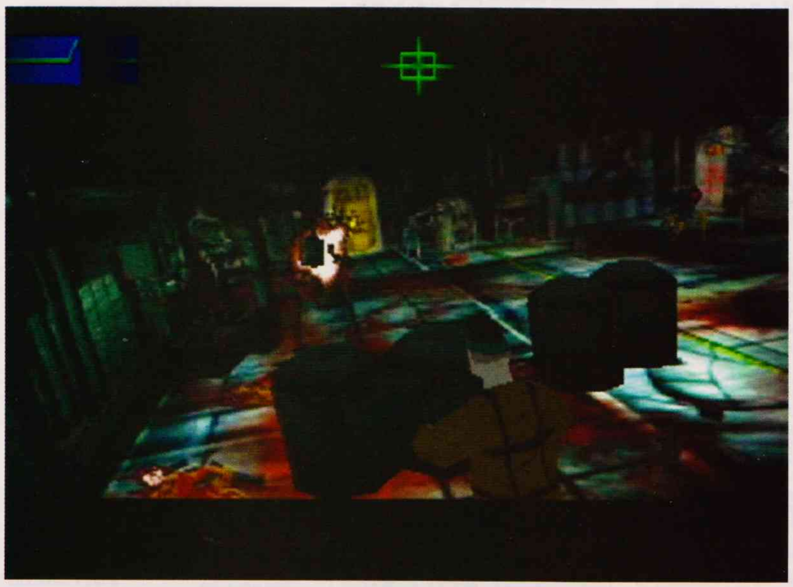
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok-
△,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost-
↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

Fear Effect 2: Retro Helix

PSM NÁVOD

TO, NA CO TEĎ KOUKÁTE SVÝM LASEROVÝM ZRAKEM, JE KOMPLETNÍ NÁVOD NA HRU PLNOU KRÁSEK, NÁSILÍ I OBTÍŽNÍCH HÁDANEK, NA FEAR EFFECT 2. HANA, RAIN, GLAS I DEKE SE KONEČNĚ NEMUSÍ BÁT O KEJHÁK.





Hra začíná úvodní videosekvecí, ve které se seznámíte s hrdiny - Hanou, Dekem a Glasem. Pokud jste hráli předchozí díl, všechny je dobře znáte, ale vzhledem k tomu, že je příběh pokračování zasazen do období PŘED prvním dílem, není znalost prvního dílu potřeba. Je však třeba říci, že pokud jste jedničku nehráli, určité nepodstatné souvislosti vám utečou a příběh si rozhodně užijete o něco méně. Koneckonců, první díl byl opravdu výtečný a patří mezi nejlepší hry tohoto druhu, takže to napravte a zahrajte si postupně díly oba. Ale teď už k návodu.

CD 1 - AKVADUKT

Jste posláni na jakousi vánoční oslavu, abyste v 86. patře zcizili čtyři různé vzorky DNA. Máte padělanou pozvánku, disky obsahující DNA informace a programy na hacknutí ochrany a máte rovněž v technologiích sběhlou Rain...

HANA

Uložte si hru a běžte kupředu. Otevřete si dveře (vykašlete se na rozbitou klávesnici nalevo, prostě je otevřete!) a vejděte. Pokračujte po cestě a projděte skrze další dveře, kde se setkáte s Rain, která se snaží použít ovládací panel. Bohužel, bez šťávy se neobejde, a tak vás vyšle najít generátor.

Pokračujte skrze velké dveře nalevo (bliká nad nimi červené světlo). Jděte po cestě a ignorujte dvoje dveře, sejděte dolů, uložte si hru tak, že zvednete zvonící mobilní telefon, a pokračujte dále, nyní již však raději s tasenou zbraní. Kraťoučké video vás seznámí s úvodními nepřáteli, které dostanete několika málo dobře mířenými ranami. Seberte munici, která po nich zůstala, vejděte do temného koutku napravo od dveří, kde najdete tzv. EMP zařízení, které můžete použít k vypnutí mechanických zařízení, např. právě robotů, které jste před chvílí zneškodnili. Vraťte se o pár kroků zpět a nyní jděte do chodby nalevo od dveří, najdete tu šperhák. Vraťte se zpátky směrem k Rain a prvními dveřmi projděte do místnosti, kde s pomocí šperháku vydolujte z kanálu tu malou žlutou věc, ze které se vyklube přístupová karta.

Vraťte se zpátky ke dveřím poblíž místa, kde jste našli šperhák, a otevřete si přístupovou kartou dveře. Rain vám nadšeně volá vysílačkou, takže se rychle vraťte. Dveře se bohužel zavřou před nosem. Jděte zpátky ke generátoru a zkuste jej znovu aktivovat, podruhé to bohužel už nevyjde, následuje menší výbuch. Řada je na Rain...

RAIN

Hned na úvod vás čeká menší problém - přes kameru jste byli odhaleni a poslali na vás... páru. Musíte si pečlivě načasovat průchod mezi jednotlivými proudy páry, a ještě než se do toho pustíte, nezapomeňte si hru uložit (v horním levém rohu obrazovky). Zásah páry vás sice nezabije, ale i malé poranění je vzhle-

dem k následující akci poměrně nepříjemné. Proběhnout to jde - pečlivě si všímejte, kdy z trubky proudí malý závan plynu, který je předzvěstí nebezpečného proudu.

Na konci si připravte zbraň, projděte dveřmi a zneškodněte dva hlídkující roboty. Pokračujte doprava, slezte po žebříku (na ostrůvku si uložte hru) a vejděte dveřmi malý kousek nalevo od žebříku. Zde vás čeká podobný problém jako s proudy páry, tentokrát je však překážka daleko nebezpečnější, místo horkého vzduchu vám brání v postupu panely. První dvě „série" panelů jistě zdoláte bez problémů, třetí je už trochu delší a náročnější, ale ke dveřím se jistě propracujete. Když ne jinak, tak metodou pokus omyl.

Pokračujte dlouhou chodbou, na jejímž konci projděte dveřmi. Zde vás poprvé čeká trochu hustější přestřelka, obzvláště když musíte mířit pouze na roboty a vyhnout se badatelům. Jejich zabití sice neznamená konec hry, ale má negativní vliv na další vývoj příběhu, takže se jim raději vyhněte - vydejte se dveřmi, které jsou napravo od příchodu do této místnosti (z pohledu kamery), zneškodněte robota a použijte dveře naproti vám. DO počítače vložte flash disk a následuje první ryze logická hádanka. Máte vložit dva kódy - 80 a 86. Tyto číslice musíte vytvořit pomocí kombinace čísel a písmen napravo. 80 vytvoříte kombinací 4, 3, 2, B, D a C; 86 vytvoříte kombinací 4, 3, 2, B, D, A. Jděte pryč a vraťte se do krví zašpiněné místnosti, kde jste se poprvé setkali s badateli a kde jste bojovali se skupinkou robotů.

Jděte do protějšího rohu a projděte dveřmi. Nacházíte se v místnosti se dvěma dveřmi - uložte si tu hru a vejděte do dveří nalevo. Po pár krocích vás překvapí robot, kterého zlikvidujte, a pokračujte na konec chodby, kde vejděte do dveří. Tady jsou dva počítače - přistupte k tomu napravo. Tato hádanka je poměrně snadná - napravo nahoře máte legendu vysvětlující, která čísla patří ke kterým písmenům (B=5, C=4, D=3, E=2 a F=1). Napravo každé ze tří řad vidíte kombinaci písmen, kterou musíte pomocí čísel vyťukat. Každá řada má pak nalevo vyznačenou barvu a na displeji vidíte, kterou barvu musíte nyní zadat. Z toho vyplývá, že začnete na prostřední modré řadě a zadáte 31452. Nyní stiskněte přepínač v prostřední řadě a ve žluté, tedy třetí řadě stiskněte postupně 45123. Po přepnutí přepínače ve třetí řadě v první řadě zadejte sekvenci 23451 a posledním přepínačem aktivujete počítač nalevo.

Ten použijete na vysátí vody z jisté důležité místnosti. Princip hádanky určitě po chvilce odhalíte, ale pro všechny případy nabízíme řešení - v horním levém rohu obrazovky vidíte dvě řady po pěti číslech. Odečtěte spodní číslo od horního (tedy například v prvním případě 2 - 4 = 2), stiskněte příslušné číslo v dolní nabídce a aktivujte ho stisknutím prázdného tlačítka mezi odečtenými čísly. Zadejte tedy postupně - 2, 5, 10, 13 a 1. Stiskněte OK, čímž se vám podaří odstranit vodu z místnosti poblíž uvězněné Hany, která se nyní může pokusit dostat dále.

HANA

Na úvod si uložte hru, přeskočte přes generátor na druhou stranu a vejděte do chodby. Po animaci asi tušíte, co bude následovat, takže pomaloučku postupujte směrem k videokazetě, a jakmile krysy proboří dveře, uhánějte zpátky ke generátoru a postavte se na místo pod žebříkem, kde jste začínali. Musíte být opravdu rychlí a napoprvé se vám to asi nepodaří, ale extrémně těžké to zase není. Znovu se vydejte do chodby, kazetu seberte a dejte se dveřmi po pravici Hany. Znovu připomínám - výzkumníky nechte být a za žádnou cenu do nich nestřílejte! V místnosti seberte z rozbitého robota píst (explorer piston), vraťte se dveřmi a pokračujte dál na křižovatku.

Naproti, tedy doleva, nemůžete, a vydáte-li se nahoru, narazíte na počítač, ale klíč k hádance minete. Dejte se tedy raději naproti a poznamenejte si počet a barvu mřížek (pět modrých, tři žluté, čtyři modré, dvě žluté). Jděte k počítači, a protože první dvě řady jsou modré a druhé dvě žluté, zadejte zjištěné počty ve formátu (5, 4, 3, 2). Pára se uzavře a vy můžete projít chodbou až k místu, kde vám jeden z výzkumníků prozradí pár cenných informací.

RAIN

Následující epizodka s Rain je poměrně kraťoučká, ale rozhodně to není procházka rajskou zahradou, takže si připravte zbraň a opusťte místnost. Zneškodněte robota, jděte chodbou na konec, projděte dveřmi, v rohu si uložte hru a dveřmi nalevo se vraťte do velké krvavě zabarvené místnosti. Až se přiblížíte k prostředku místnosti, vyrazí na vás zmutovaný badatel - několika dobře mířenými dávkami z Assault Rifle ho sejměte, běžte k němu a zkontrolujte ho. Bohužel, zjevně má tuhý kořínek, a tak je Rain v průšvihu, ze kterého ji může dostat jen Hana.

HANA

Vylezte po žebříku u zraněného výzkumníka a seberte ozubené kolo. Dveře jsou zamčené, najděte v inventáři zelenou přístupovou kartu, kterou jste dostali od zraněného výzkumníka. S její pomocí se dostanete dále, přesněji zpátky do míst, která dobře znáte. Vydejte se dveřmi nalevo (z pohledu kamery), zneškodněte robota a projděte dveřmi napravo. Slezte po žebříku a po pár krocích prohledejte rozbitého robota - získáte další součástku.

Pokračujte dále rampou nahoru, a ještě než vlezete do dveří, připravte si bouchačku - na druhé straně vás čeká robot. Vydejte se doprava,



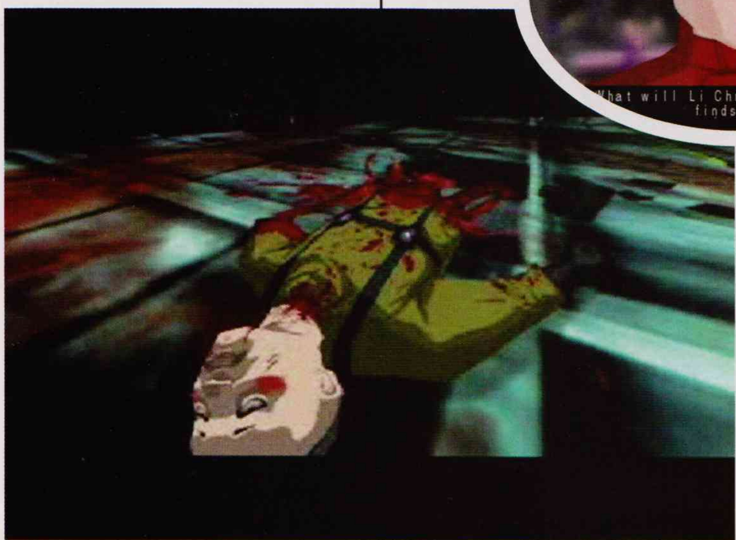


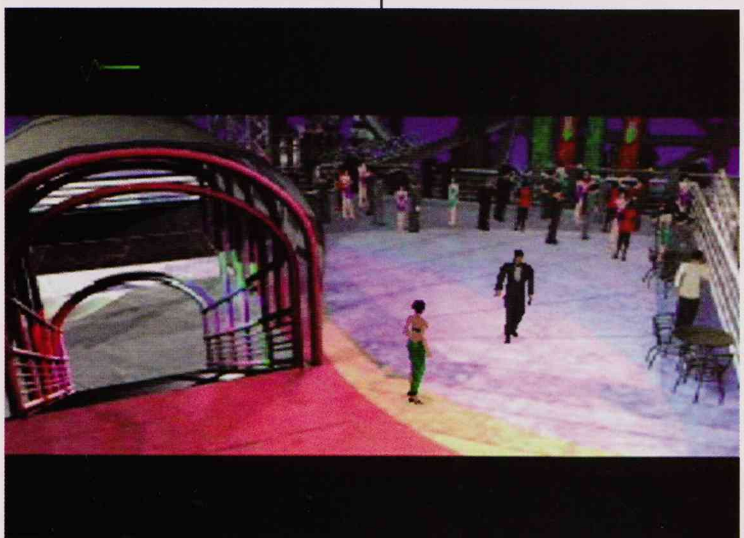
zneškodněte dalšího robota, slezte po žebříku a po uložení hry projděte dveřmi a opatrně proběhnete pohybujícími se panely, které už dobře znáte. Na druhém konci opět projděte dveřmi a vydejte se chodbou vstříc dvěma robotům. Projděte dveřmi na konci chodby a dostanete se do laboratoře, kde měla Rain epizodku z mutantem. Jděte ihned pryč červenými dveřmi v horním pravém rohu (z pohledu kamery). Odtud projděte dveřmi nalevo, kde zneškodněte robota, ze kterého překvapivě nevypadne munice, ale další videokazeta.





Hned naproti přistupte k počítači, kde si můžete prohlédnout obsah obou videokazet. Poznáte trochu více ty nepříjemné roboty a také získáte jeden důležitý kód. Nyní už se rychle vraťte zpátky do laboratoře (to je ta velká místnost, která dá uklízečkám zabrat). Odtud se vydejte dveřmi v protějším rohu, uložte si tu hru a dále postupujte dveřmi napravo tak, že zadáte právě získaný kód (92572) a potvrdíte ho tlačítkem OK. Zde se vydejte přímo rovně, zneškodněte dva roboty a dveřmi na konci chodby pokračujte dále. Projděte doleva za roh a umístěte výbušninu (blasting cap) na trubky, což přiláká roboty. Je jich však trochu moc, takže se raději schovejte do temného kouta nahoře. Jakmile proběhnou a začnou se věnovat opravování, seberte bouchačku a projděte dveřmi doprava, kde vás čeká menší souboj. Jděte ke dveřím, kterými jste do této místnosti přišli, a vydejte se po rampě, která vede dolů. Ze stolu seberte chip na robota (třetí součástka!) a vraťte se po rampě zpátky nahoru a ven ze dveří.





Uložte si hru a jděte do laboratoře. V rohu místnosti, napravo od místa, odkud jste přišli, vložte mezi dvě ozubená kola to, které jste dříve sebrali. Aktivujete tím zbrusu nového robota, který se objeví poblíž místa, kde celá hra začínala. Nyní bude následovat docela nudná část, kdy se musíte vrátit zpátky až téměř na start - jděte dveřmi v protějším rohu zpátky k panelům, pak obejděte oklikou horkou páru a na křižovatce se dejte dolů (z pohledu kamery) a na následující obrazovce zlikvidujte robota, který pro vás má místo munice velmi důležitou baterii. Nyní se musíte dostat zase zpátky do laboratoře (zíííííív), odkud jděte do protějších dveří. Zde si hru uložte a vydejte se dále dveřmi nalevo. Projděte chodbou na druhý konec, zatočte doleva a na rozbitého robota použijte Fixer Head Key. Vložte všechny čtyři součástky na příslušná místa - robota tím na okamžik zprovozníte, takže stačí opravit poškozené dveře.

Vejděte dovnitř, uložte si hru a slezte po žebříku, čeká vás premiérový boss. V protějším rohu se podívejte na Rain, čímž začne souboj. Na poprvé je to poměrně snadné, zmutovaného badatele je třeba střelami „odtlačit" až na elektrické vedení, které je po obou stranách. Udělejte to třikrát a je po něm. Když si vzápětí popovídáte s Rain, zjistíte, že mutant nastavil dvě bomby, které musíte během dvou minut zneškodnit. Díkybohu je to poměrně snadné - rychle vylezte po žebříku (můžete si tu uložit hru), vyjděte dveřmi ven, chodbou projděte doprava a po pravé straně najdete postupně dvoje dveře. V obou místnostech deaktivujte bomby. Nyní se vraťte k Rain, a až dojde k výbuchu, rychle utíkejte pryč a na konci otevřete dveře.

CD 2 - WING CHUNE PARTY

RAIN

Hana a Rain se zdárně propracovaly akvadukty, takže nezbývá než se vrhnout do samotné pevnosti. Hana se vydává přímo na párty, nejprve však musíme s Rain hacknout pár počítačů. Uložte si hru a vyjděte dveřmi na čerstvý vzduch, kde zneškodněte několik strážníků. V této lokaci není kde zabloudit, po chvíli se dostanete až ke dveřím, za nimiž vás čeká bludiště. Zde se po pár metrech dostanete k tlačítku na zemi, které otevře tajný průchod, v němž vám však blokuje cestu vlajka. Zatím do ní nestřílejte, dejte se dále do bludiště (dejte se vždy doprava z pohledu postavy), kde najdete ještě jedno tlačítko na zemi. Použijte ostřelovací pušku (sniper scope), vraťte se k prvnímu praporu, vystřelte do něj a Rain spadne na místo, kde jste předtím odstranili dva strážce. Dejte se směrem ke kameře a seberte balíček.

HANA

Jste na vánoční párty - na sobě máte sice sváteční šaty, ale pod nimi je schovaná pistole, tudíž je třeba vyhýbat se strážím. Ty mají detektor zbraní a nelze je zabít, takže buďte opatrní. Uložte si hru a vydejte se po eskalátorech (nalevo nebo napravo) do prvního patra. Zde najděte rampu vedoucí do dalšího patra - na pravé straně této rampy si popovídejte s chlapíkem a po skončení původní konverzace si to ještě jednou zopakujete. Dozvíte se, že Liu najdete ve VIP salonku, kam se však dostanete jen se speciálním náhrdelníkem. Vyběhnete do druhého patra, trochu tu to prozkoumejte a po chvíli narazíte na podivného muže, který vám věnuje právě ten náhrdelník. Jděte do VIP salonku (vchod poznáte podle červeného koberce), na balkoně se vydejte nalevo a použijte sklenku na muže v bílém smokinku úplně na konci napravo. Vraťte se zpátky k východu.

RAIN

Stiskněte tlačítko na zdi, čímž se aktivují schody zpátky do bludiště. V bludišti najděte poblíž místa, kde jste použili ostřelovačku, kolo, kterým aktivujete žebřík kousek od místa, kde tato úroveň začala. Vraťte se k němu (po cestě sejměte pár strážných), vylezte po něm a vejděte dovnitř. Dejte pozor na strážné a vstupní kartou otevřete dveře do podzemí. Uložte si hru a vstupte do kontrolní místnosti. U svítícího terminálu použijte disk (FLASH DISC) a obkreslete obrazce podle předlohy a vstupte do dalších dveří (řešení viz rámeček - liší se podle obtížnosti!). Zde vás čeká další puzzle, ve kterém si jednotlivé sloupce očíslujte od 1 do 8 a řádky A až E. Rovnou kostku použijte ve čtvercích C1, B4, C7, D8, D5, C3. Zahnutou kostku v B2, B5, A6, E8, E7, E4, D4. Nakonec uzavřete celý okruh odbočkou v C2 a stiskněte tlačítko OK. Deaktivují se kamery a můžete vstoupit do další místnosti. Na chvíli si zahrajete na elektrikáře, protože v další hádance musíte přeházet pojistky tak, aby se nastavení shodovalo s dolní částí předlohy. Pokud budete chtít přesunout některou z pojistek, musíte nejdříve přendat kolík z horní i dolní zdířky odpovídající barvy, tzn. že pokud budete chtít zaměnit modrou a červenou pojistku, tak musíte nejprve vyndat kolíky z obou červených a modrých zdířek. Rain není takový elektrikář jako Božský Karel, a asi proto se jí taky povede monitory zničit. Jděte do předchozí místnosti a sejměte novou stráž. Seberte jí kartu a vraťte se do místa, kde jste sebrali balíček. U červeně blikajícího světla použijte kartu a začne animace s převlékáním.





RAIN A HANA

Začínáte s Rain na párty. Vyjeďte po pravém eskalátoru do prvního patra a zajděte na pánskou toaletu. Projděte přes celou místnost ke zvracejícímu muži a seberte mu jeho kartu od výtahu. Pokud vás stráže uvidí, vykážou vás z toalety, ale můžete to zkusit znova. Na dámských toaletách si můžete uložit hru a rovnou použít ukradenou kartu u nedalekého výtahu. Hra se přepne na Hanu. Jděte za Rain a pohrajte si jednou s ovládacím panelem. Kameře v rohu pak „ukažte" Haniny šaty.

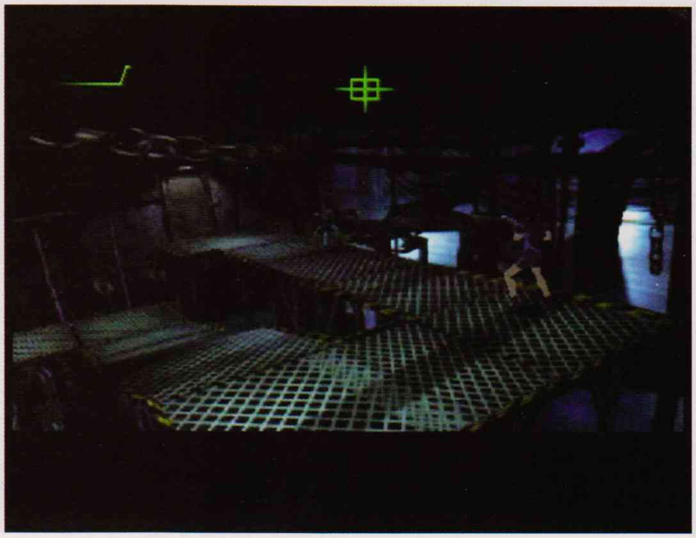
CD 1 - VĚŽÁK WING CHUNE

HANA

Uložte si hru a začněte šplhat po žebříku. Výtah se rozjede, ale v žádném případě se nezastavujte!! Po animačce se přepne děj na Rain.

RAIN

Vstupte do dveří napravo a zbavte se bioenforcera (dejte si pozor, střílí v kleče). Seberte jí kartu a zjistěte identifikační číslo dveří na konci chodby. Od výtahu jděte tunelem dozadu, uložte si hru a s kartou vstupte do laboratoře. V šatně nalevo se převlečte (o nic jiného v téhle hře snad ani nejde) do obleku bioenforcera a klidně se vydejte do chodby za dveřmi nalevo od výtahu. U prvních dveří použijte kartu od videomístnosti a jděte k panelu s barevně svítícími obrazovkami. Zadejte kód ze dveří v chodbě napravo od výtahu (836745). Jděte k druhému panelu a oranžovou kostičkou se dostaňte do zeleně označeného místa. Jděte zpět k prvnímu panelu a prohlédněte si pozorně všechny obrazovky (zejména pak prostřední vpravo a dolní vpravo). Získáte tak 2 kódy, jeden zatím neznámo kam a druhý ke dveřím s číslem 836745. S nově získaným číselným kódem jděte do uzamčené místnosti, bypass kartou si otevřete dveře na druhém konci a v sousední místnosti použijte u terminálu FLASH DISK. Nastavte 4 do 3 řady, 2 do 5, B do 6, 3 do 2, D do 6 a A do 4. Získáte tak kontrolu nad bezpečnostním okruhem a hra se přepne zpět na Hanu.



HANA

Máte 30 vteřin, než začnou problémy. Jděte ke dveřím a pokuste se je otevřít. Ovládací panel je nefunkční, proto mu domluvte kulkou z pistole. Vyjděte z laboratoře a zabijte bioenforcera. Seberte mu bezpečnostní kartu, uložte si hru a odejděte dveřmi nalevo. U dveří na konci chodby použijte bezpečnostní kartu a v pojistkové skříni přendejte pojistku zezdola nahoru. Vraťte se k savepointu a bezp. kartou si otevřete dveře napravo. Vezměte si dvě zbraně a zlikvidujte mechanické oči. Chvíli po pádu na zem explodují, proto se k nim moc nehrňte. Projděte velkými dveřmi na konci koridoru. Dejte pozor na ležící oči, je to past. Zlikvidujte je, sesbírejte si munici a na levé dveře použijte trhavinu. Ve zbrojnici si seberte plamenomet a raketomet, vyjděte ven a sousedními dveřmi se dostanete do laboratoře. U vzdálenějšího terminálu použijte vlas a získáte tak genetickou ID kartu. Jděte si uložit pozici a v místnosti, kde jste začínali, seberte lahvičku s barvou. V chodbě, odkud se jde k pojistkám, otevřete bezpečnostní kartou dveře nalevo, u nejbližšího terminálu se trochu poinformujte o podstatě DNA a pak zavítejte do místnosti s pojistkami. Přemístěte pojistku dolů a po vyjití z rozvodny jděte za použití bezpečnostní karty dveřmi nalevo do koridoru, kde na konci použijte genetickou ID kartu. Pomalu dojděte k místu, kde se objeví „USE". Použijte barvu k odhalení laserů a proběhněte mezi nimi na konec chodby.

RAIN

Pouze přejděte do sousední místnosti, kde si pohrajte s panelem, kontrolujícím mechanické oči.

HANA

Vstupte do vyčištěné místnosti a u oka si uložte hru. Vstupte do dveří nalevo a zbavte se oka. Dveře nalevo od kamery jsou vlastně chladicím boxem, který otevřete použitím ELP. V odstředivce v rohu místnosti odstřeďte zkumavky a vraťte se do místnosti s pojistkami. Pojistku přesuňte doprostřed, jděte si do haly uložit hru a zavítejte opět do místnosti, kde jste začínali toto kolo. U přístroje v zadní části laboratoře použijte zkumavky a vyjedou vám 4 karty - jednotlivé složky DNA. Složku A použijte u počítače s červenou obrazovkou, z něj poté vyjede disk nesoucí název Adenosine. V laboratoři, kde jste předtím použili vlas, dostanete za složku G disk Guanine, v další laboratoři, ve které jste se mohli dozvědět o DNA, použijte složku T a získáte disk Thymine. Poslední disk získáte v laboratoři, kde leží mechanické oko u savepointu. Najděte místnost se třemi ležícími oky a použijte kódovací disk s DNA. Další puzzle spočívá ve správném doplnění jednotlivých částí DNA do horního řádku. Postupně použijte otočenou levou horní složku, pak levou dolní, 3 zprava dole, otočenou 3 zleva dole, 2 zleva dole, 3 zleva nahoře, otočenou levou dolní, 3 zprava nahoře, pravou horní, pravou dolní, 2 zleva horní a nakonec pravou dolní.

RAIN

Utíkejte si do koridoru uložit pozici. Vstupte do laboratoře a stiskněte červené tlačítko na zdi. Jděte k postavě v zeleném a po další animaci si uložte u dveří hru. Použijte plastickou trhavinu a po spuštění alarmu se pokuste dostat k savepointu v koridoru u výtahu. Zde si rovněž uložte hru a utíkejte směrem k výtahu. Nezastavujte se, dokud se nedostanete do hlavní haly, kde už na vás čeká maník se superkanonem. K jeho zabití stačí, když nebudete stát příliš blízko žádné stěně a nezapomenete se občas odkutálet někam na stranu, pak se vám nemůže nic stát.

CD 4 - MĚSTO XI'AN

DEKE

Seberte věcičku na výrobu genů a pak co nejrychleji zmizte, nebo poletí loď do vzduchu i s vámi.

Po probuzení sejměte zombíky a podívejte se, co z nich vypadne. Utíkejte dál a prostřílejte se až do dílny, kde si uložte hru a ze stolu seberte benzin. V předchozím obrazu najděte auto, natankujte mu do nádrže diesel z kanystru a nic už vám nebrání v tom, abyste zasunuli klíčky do zapalování. Následuje další animace, po jejímž konci se ocitnete opět mezi zombíky. Zbavte se jich a v temném koutě u díry si seberte raketomet. Najděte dveře do domu, kde vás uvítají 3 nájemníci. Z jednoho vypadne další raketomet a z druhého karta od výtahu. Na konci chodby ustřelte kouli u dveří a jděte na návštěvu do skladiště, kde se zachovejte ke dve-



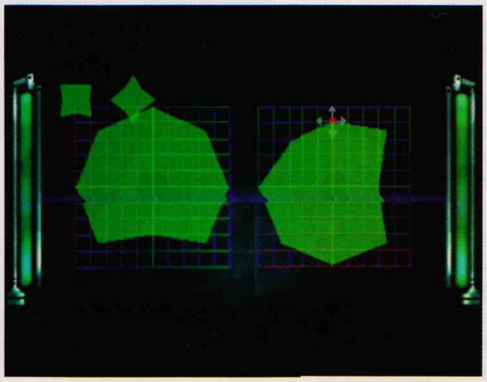
ŘEŠENÍ SKLÁDAČKY V PODZEMNÍ KONTROLNÍ MÍSTNOSTI

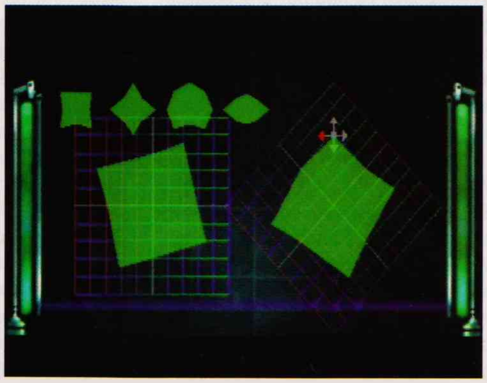
Obtížnost NORMAL

Obrazec 1 - ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑
Obrazec 2 - ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Obrazec 3 - ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑
Obrazec 4 - ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓
Obrazec 5 - ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←
Obrazec 6 - ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑

Obtížnost HARD

Obrazec 1 - ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Obrazec 2 - ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←
Obrazec 3 - ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑
Obrazec 4 - ↓, ↑, ←, ↓, ⊗, ↓, →, ↑
Obrazec 5 - ↓, ←, →, ↓, ⊗, ←, ⊗, →
Obrazec 6 - ←, ↓, →, ↑, ⊗, ↓, ←, ↑





řím stejně. Uložte si hru a díky kartě od výtahu, kterou jste našli na chodbě domu, můžete odjet do spodního patra. Utíkejte dozadu a narazíte na troje dveře, zlaté a červené. Za červenými se ukrývá zlatá klika a červený drak a za zlatými dveřmi přesně naopak. Použijte kliky příslušné barvy u obou draků a vstupte do červenozlatých dveří. Zavolejte si telefonem a pak už jen vstupte do místnosti s blikajícím světlem na dveřích. Vrhne se na vás horda nadržených panáků v modrém, kterým munice nic neudělá, proto mezi nimi co nejrychleji prokličkujte a pak utečte druhými dveřmi ven.

HANA

Pokud jste tak již neučinili s Dekem, seberte si pistoli a na chodbě uložte hru. Výtahem se vraťte zpět do skladiště a ze zombíka vymlaťte klíč. Vyjděte na chodbu a otevřete klíčem dveře za vámi. S mnichy si moc nehrajte, proto popadněte zrcadlo a co nejrychleji vypadněte. Zrcadlem otevřete v chrámu blikající dveře a jen utečte stejně jako předtím. Za dveřmi si seberte pistoli a pak už jen utíkejte, dokud se opět nesetkáte s Dekem.

DEKE A GLAS

Na chvíli se příběh přepne na Dekeho, se kterým zlikvidujte zombíky, odejděte dveřmi nalevo a pak vstupte do místnosti v zadní části chodby.

Super, máte skvělého robota!!! Můžete řezat zombíků, kolik chcete, ale tak jako tak se také musíte probourávat stěnami. Za jednou je bohužel trochu nestabilní zem, a tak náš příběh s robotem rychle končí...

HANA A RAIN

Sejměte zombíky, než budou rychlejší, a vylezte po dlouhém žebříku. Po vstupu do místnosti se odehraje krátká scénka, po jejímž skončení budete ovládat Rain. S tou musíte absolvovat stejnou cestu co Hana, a to jen proto, aby ji nakonec Deke zajal.

GLAS

Ač je to neuvěřitelné, tak Glas pád přežil, bohužel s robotem to je už horší. No nic, musí se po svých. Jděte před dům, kde Deke nechal spadnout auto do propasti, a po rozhovoru se stařříkem se vraťte zpět dovnitř. Odemkněte dveře vlevo a po zombících, které najdete zde ve skladišti, si seberte raketomet a munici. Ze sudu si vezměte dynamit, jím si můžete konečně uvolnit cestu do podzemí za Hanou. V místnosti se dvěma žebříky si hezky zastřílíte a pak už vás čeká jen krátká animačka a další měnění disku.

CD 3 - HROBKA

HANA

Když už stojíte na savepointu, byla by škoda ho rovnou nevyužít. Utíkejte dál až do chrámu. Zde utíkejte až do oválné místnosti, kde slezte po žebříku. Trochu se tu porozhlédněte. Zjeví se vám duch a dá vám čtyři artefakty. Vylezte po žebříku a po Hanině levé ruce je na stěně v chodbě skládačka. Stiskněte modré a pak žluté tlačítko a nakonec tlačítko vespod. Nyní máte 30 vteřin na to, abyste vylezli ve vedlejší části chodby po žebříku a vstoupili do místnosti (to stihne i malé dítě). Po vstupu do odemčené místnosti si vytáhněte zbraň, protože až se přiblížíte k soše, ožije. Ukradněte ze stolu klíč a odemkněte jím dveře s červeným pruhem. Oběhněte bazén a prohlédněte si zblízka symboly na stěně.

Promluvte si se stařříkem a obdarujte ho zlatým BULLION. Za oplátku vám věnuje minci s motýlem a klíč od pokoje, kam se jděte vyspat. Haně se zdál překrásný sen o oběšenci, a proto si jděte se stařříkem promluvit, co s tím. Asi vám moc neporadí, ale mi naštěstí ano. Na postel ulehněte se zrcadlem a máte pokoj.

Jste zpět, odkud vás předtím duch teleportoval. Jděte ke skládačce a otevřete si dveře s motýlem a měsícem. Po vstupu vás napadnou dva samurajové. Ještě než poběžíte rovně, zahněte vlevo a uložte si hru. Vstupte do dveří v levé části obrazovky a uvnitř seberte klíč (pozor na přesilu). Vyjděte ven a odemkněte dveře napravo. Zde si seberte prkna, se kterými spravte cestu ke dveřím, nalevo od těch, kterými jste přišli.

Opět jste v civilu. Promluvte si s lidmi stojícími opodál, vyjděte po schodech a vstupte do hvězdárny. Zdejší okna fungují opravdu podivně, neboť když zatáhnete roletu u okna, kde je světlo, a vytáhnete ji u okna, kde je lampion, bude venku tma. A kromě tmy i duch, kterého sledujte až ke studni. Ze studny vytáhněte kosti a ty pak ve dne předejte rodičům nebohé dívky.

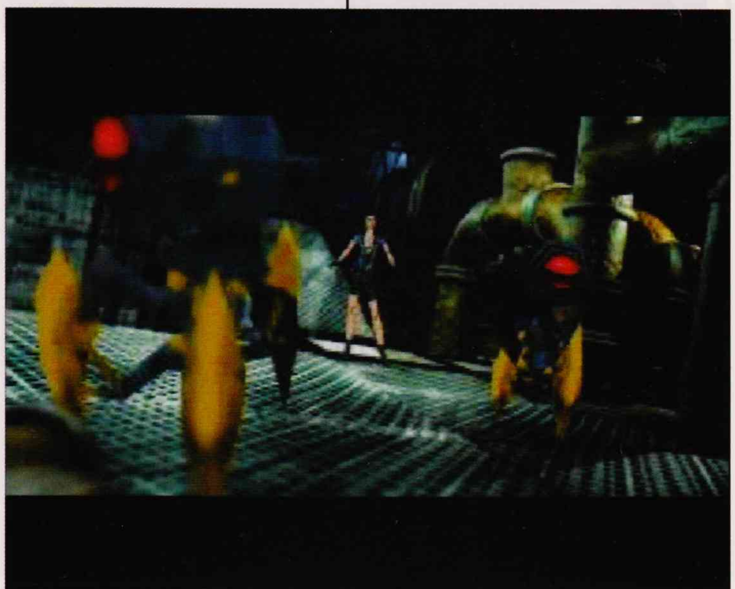
Co nejrychleji vyběhněte z místnosti, než ožije rytíř a rozseká vás na nudličky. Uložte si hru a jděte ke skládačce, kde zadejte symboly v pořadí motýl, lilie a měsíc. Otevřou se dveře v místnosti s bazénkem a za nimi vás čeká další, poměrně jednoduchý boss. Stoupněte si doprostřed místnosti, abyste nebyli příliš blízko u stěny, a počkejte, který symbol se na stěně objeví. Střílejte pouze do symbolu býka, protože jinak akorát plýtváte

CHEATY

Podařilo se vám zdárně dohrát hru? Nezoufejte, není všem dnům konec. Nahrajte si poslední save, poté hned na začátku v druhé obrazovce úrovně v akvaduktech zadejte do počítače následující kódy a máte vystaráno:

61166 - Nekonečně munice
10397 - Velké hlavy
11692 - Všechny zbraně

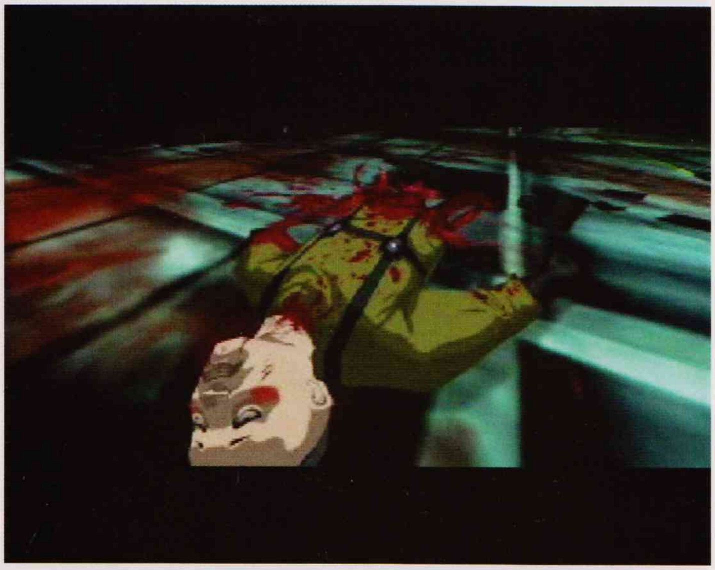




zbytečně municí. Pokud se objeví kostlivec nebo samuraj, budete se muset akorát odkulit na stranu. Po překonání stěny vstupte do díry.

Prohlédněte si nádobu v levé části obrazovky. Je v ní uvězněn duch zavražděné dívky, který dojde pokoje, pouze pokud bude vrah odsouzen. Jděte k soše a zazvoňte na gong. Přijde soudce, ale dívka se neukáže. Jděte zpět k místu, kde jste ji poprvé uviděli a po kratičké konverzaci zavažte obvazy sochám oči. Soudci už jen stačí ukázat nádobu.

Jste opět v hrobce a konečně máte všechny mince. Jděte si pro jistotu ke Glasovi uložit hru a pak stiskněte minci slunce, motýla, měsíce, lilie a býka. Kostka u vstupu se zasune a sochy obživnou. Zlikvidujte je, připravte si raketomet a skočte do díry po kostce. Souboj s Dekem není naštěstí moc těžký. Uhýbejte bombám a vždy, když se Deke na chvíli zhmotní, vypalte na něj raketu. Za chvíli je s ním amen.





GLAS

Uložte si hru. Najděte dveře a vstupte. V první místnosti nechte rytíře na pokoji, ale v té další už je raději zabijte. Ve třetí místnosti rytíři nepředstavují moc velkou hrozbu, využijte jejich pomalosti a proběhněte do komnaty, kde se setkáte se samotným císařem, který vás teleportuje, abyste obstáli v několika zkouškách.

Uložte si hru a vstupte do obrazu nalevo. Zde vás čeká zkouška v podobě čtyř kol hraní válečné hry. Strategii si musí každý zvolit sám, ale základem je vybít nejdříve jednotky s menším počtem bojovníků a pak teprve postupovat dál, dokud se vám nepodaří vylákat jednotky s nejmenším počtem pohybových bodů. Po vyhrání všech čtyř kol se ocitnete zpět v místnosti s obrazy. Znovu si uložte hru a vydejte se na druhou zkoušku. Utíkejte po kamenné cestě až ke třem balvanům chrlícím oheň. Opatrně projděte ke třetímu, a až vás začne příšera honit, neztrácejte čas a utíkejte, jak nejrychleji dovedete. Doběhněte do oblasti, kde je ohnivá bariéra, a po cestě blíže ke kameře přeběhněte k místu, kde vyšlehávají z děr ze země plameny. Proběhněte jimi (spodní řada je nejbezpečnější) a uložte si hru. Stejně jako prve, i teď vás bude honit kamenná příšera a po dosáhnutí bezpečí skočte do ohnivé stěny.

HANA

Opět je tu Hana a opět je tu i zvonící telefon. Uložte si hru a vstupte do levého obrazu. Čeká vás hra známá také jako Sokoban. Cílem je přesunout drahokamy do děr ve spodní části obrazu tak, aby odpovídaly barvám, ale zároveň bylo možné hrát s dalšími drahokamy do úspěšného konce. Pokud tedy strčíte do některého z drahokamů nebo kamenů, pojede tak daleko, dokud se nezastaví o nějaký jiný. Nejdříve tedy šoupněte zelený doleva, pak do domečku. Žlutý nechte jet vpravo, červený také vpravo a pak do domečku. S hnědým jeďte vlevo, dolů, vpravo a nakonec do domečku. Bledě modrý strčte akorát vlevo a zaparkujte s ním. Fialový suňte vlevo, dolů, vlevo a do díry. Modrý vlevo a do díry. Žlutý do díry. A jako poslední oranžový vpravo a do díry. Pokud se povedlo, Hana bude zpět u obrazů a zvonícího telefonu. Nyní vás čeká obraz vpravo. Ten skoro shodný jako s Glasem, takže by už neměl činit potíže.

Na lodi už jen použijte na trůně placku a na přídi zkumavku.

CD 3 - OSTROV

HANA

Utíkejte ke dveřím. Za každými najdete dva díly mostu a po jejich sebrání je použijte k postavení mostu do pagody. V zahradě před pagodou si Hana promluví se ženou, která ji varuje před další zkouškou. Po skončení animace utíkejte po mostě, u dveří narazíte na zahradníka, který vám vysvětlí členění zahrady. Nejprve byste měli zavítat do zahrady Země, teleport do ní je za červenými dveřmi, kde jsou mimochodem i teleportující se zrůdičky, takže vytasená zbraň je určitě na místě.

V rohu zahrady Země vyloupněte lopatkou sůl a červeným teleportem přejděte do ohnivé zahrady. Zde si seberte nádobu a odcestujte modrým teleportem do vodní zahrady. Nejdříve se zbavte dotěrných démonů a pak namelte sůl z uloupnutého kamene. Jděte k vodě a nasypte do ní sůl. Po zabití příšery a vylovení krystalu si naberte do nádobky vodu. Raději si v původní zahradě Země uložte hru a přeteleportujte se do zlaté zahrady. Použijte slanou vodu, abyste se mohli dostat k první ze čtyř velkých kostek. Tak, teď přeběhněte přesně podle níže popsaných kroků, nebo skončíte jako bájný král Midas, celý ve zlatém. Vstupte na levou dolní, prostřední dolní, pravou dolní a pak na prostřední. Dále pokračujte na pravou horní, zpět na prostřední, znovu na pravou horní, pravou prostřední, pravou dolní a na prostřední. Přes pravou horní a pak prostřední se dostanete rovnou ke zlatému kalichu. Nyní se dostaňte do vodní zahrady v paláci, kde si zašlapte na kole. Tím se odplaví slaná

ŘEŠENÍ PUZZLE NA PODLAZE V PAGODĚ

3	NE	NE	NE	8	NE	NE	NE
ANO	NE	NE	ANO	ANO	4	NE	NE
ANO	2	ANO	ANO	NE	NE	NE	7
6	NE	NE	ANO	NE	ANO	ANO	ANO
NE	NE	NE	1	ANO	ANO	5	NE

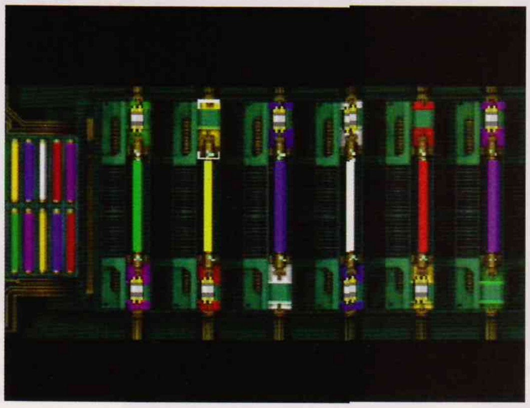
voda v druhé vodní zahradě a tu potom naberte do kalichu i nádoby. Jděte do ohnivé zahrady a na kostce před plameny použijte kalich, zjeví se vám, kde je krystal, a ten potom seberte. V místě, kde jste předtím sebrali nádobu hoří v peci oheň. Použijte (teď už prázdný) kalich a pak lopatku. Se spraveným náčiním jděte zpět k místu, kde jste vydolovali solný kámen. Vykopejte díru a poté do ní vložte všechny tři krystaly. Díru zalejte vodou a vyroste strom, z jehož koruny si Hana sebere diamant. Diamant pak vložte do dveří v zahradě s altánkem.

GLAS

Nejdříve si uložte hru a vydejte se na druhý konec garáže, kde čekají dvě stráže na smrt. Oberte je o kartu, u vysokozdvižného vozíku v koutě si seberte plamenomet, a než vyjdete ven, připravte si EMP. Sejměte robota a vstupte do prostoru za bránou na kartu. Po chvíli se přiřítí robot, a proto rychle střelte do sudů stojících nedaleko něj. Na střeše potichu zlikvidujte hlídače a pomocí vystřeleného háku se dostaňte na protější střechu. Vystřílejte syčáky a najděte místo, odkud vychází pára. Zde přeskočte na druhou budovu a opatrně se spusťte do prostředního ventilátoru.

Hned za vašimi zády je savepoint, použijte jej a vyjděte ven. Hned jak budete ovládat robota, otočte se o 180° a upalujte co nejrychleji, dokud vás nezastaví raketa. Rychle skočte do protiletadlové baterie a po přehoupnutí na druhou střechu zlikvidujte vojáky. Získáte kartu, se kterou se dostanete poklopem v rohu střechy do budovy a z vojáka uvnitř páčidlo. Slezte poklopem do kanalizace a po vylezení z kanalizace se objevíte zpět v garáži, kde jste začínali. Známou cestou dojděte až na nádvoří, kde jste zničili mecha, a páčidlem si otevřete dveře v rohu. Odtud jděte do kanalizace.

Uložte si hru!!! Všimněte si, na které věci elektrika nemůže, dřevo a modrá deska. Po jednotlivých deskách přeběhněte ke dveřím, vezměte si EMP a otevřete je kartou od brány. Deaktivujte robota, zlikvidujte stráž a vypadněte odtud co nejrychleji druhými dveřmi na kartu. Prostřílejte se do ohrady z pletiva (vstup na kartu) a páčidlem si otevřete dveře





do laboratoře. Po přemístění do Číny utíkejte za Hanou do pagody.

CD 2 - PAGODA

HANA A GLAS

Začínáme s Hanou, uložte si pozici a u dveří ve tvaru klíčové dírky zazvoňte zvonečkem. Puzzle je zcela jasné, proto přejdeme rovnou na Glase, kterého budete ovládat po jeho splnění. Také si můžete uložit hru, ale nehrozí vám žádné nebezpečí, takže to není nutnost. U dveří použijte Fénixe a zahrajte si čínské Člověče, nezlob se. S Hanou to už bude trochu těžší. Vstupte na kostku, kde můžete použít vějíř, a postupujte podle tabulky tak, abyste nešlápli na špatnou kostku a popořadě stoupli na kostky označené od 1 do 8. Z kostky číslo 8 jděte rovnou ke dveřím. Tak, a znovu vás čeká Glas. Vhoďte panenku do dveří a vyberte si mezi slávou a loajálností. Je jedno, co zvolíte, protože tak jako tak budete bojovat s temným démonem, který navíc chrlí oheň. Po jeho poražení následuje opět hraní za Hanu, se kterou si rovnou můžete uložit hru. Zde se děj trochu dělí, pokud jste v akvaduktu vraždili všechny - včetně badatelů - čeká vás těžká zkouška, v níž musíte bojem beze zbraně přemoci mimozemšťana, který je navíc zranitelný pouze tehdy, když si začne hrát s blesky. Pokud jste byli hodní a drželi se rady v předešlé části návodu, můžete projít bez zkoušky. S Glasem nyní budete muset čelit silnému protivníkovi -sobě - a proto si hru rozhodně nezapomeňte uložit. Do dveří vhoďte medailon, který jste získali po vyhrání strategické hry, a pak se připravte na souboj s druhým Glasem. Není zapotřebí žádné strategie, pouze uhýbat střelám, proto je popis



souboje zbytečný. V další zkoušce s Hanou vhoďte do dveří jehlici do vlasů a vyberte mezi Rain a Hanou. Pokud se chcete vyhnout souboji, zvolte Rain, pak následuje poslední zkouška s Glasem. Použijte poslední věc, která vám zůstala - broskev pro opičku. Objevíte se před pěti řadami, v nichž jen jedna kostka je průchozí a nezraní vás. Zde si bohužel budete muset pomoci sami, průchozí kostky jsou vybírány náhodně.

CD 3 - FINÁLE

Uložte si hru a jděte směrem do kamery. Po chvíli bude Hana postavena před problém, kdo je Rain a kdo Mist. Toto dilema si vyřešte sami a střelte jednu z nich. Pokud se trefíte, bude finální souboj probíhat s Rain, pokud ne, budou muset bojovat zbylí tři - Hana, Deke a Glas. Finální souboj je naprosto jednoduchou záležitostí. Vyskytují se v něm tři barevné formy, z nichž každá používá jiný útok a je více zranitelnější vůči jiné zbrani.

Zelená forma je nejzranitelnější sonickou vlnou, jejím plamenům snadno utečete.

Červená forma je na tom nejhůře s plamenometem. Jejím elektrickým koulím se nejlépe vyhnete kotoulem vpřed.

Do modré formy bosse je nejlepší pouštět elektriku, s jejím paprskem si nedělejte moc velké starosti, jenom utečte stranou.

ZAKONČENÍ

Při Hanině rozhodování, kdo zemře, zároveň rozhodujete i o tom, jaké zakončení uvidíte. Pokud zabijete Rain, nedopadne to pro vás moc dobře a zachrání se pouze Deke a Hana, ale pokud se vám podaří zabít Mist, zůstanou všichni naživu a vy pak budete moci klidněji spát.

Jan Modrák a Lukáš Kolínský

PROMĚŇTE VAUGHANA V PRVOTŘÍDNÍHO DEMOLIČNÍHO BOJOVNÍKA - S NAŠÍM NÁVODEM JE TO HRAČKA. NEJLEPŠÍ TIPY, KOMPLETNÍ PRŮVODCE A VÍCE RAD, NEŽ MŮŽETE SVÝM ZMUTOVANÝM OKEM VSTŘEBAT.

C-12: Final Resistance

NA ÚVOD

C-12: Final Resistance je největší akční adventura, která zatím letos přistála na našich konzolách. Kromě toho, že je velmi slušně hratelná (*PSM36*, 8/10), je také trochu lstivá, a tak se vám jistě bude hodit náš kompletní návod. Jste zkrátka na pravém místě - a na úvod si řekneme pár tipů a rad.

Naučit se nejefektivněji zabíjet nepřátelské roboty je pochopitelně základem úspěchu. V prvních několika úrovních vetřelci často číhají za rohem či za dveřmi, takže je důležité si vždy nechat volnou ústupovou cestu a prostor pro manévrování. Odstup můžete také využít k přepnutí do first-person módu, který je velmi výhodný. Nejen že v něm můžete zapnout brnění, ale můžete také přesně zamířit na zranitelnější místa (např. hlavu). A co je vůbec nejlepší, můžete tímto způsobem střílet z místa, kde jste kryti.

V pozdějších úrovních mají nepřátelé mnohem větší inteligenci, takže si můžete jen zřídka dovolit zastavit se a přepnout do first-person režimu. V takovém případě používejte postranní tlačítka pro úkroky. Nezapomeňte při souboji používat hlavu - pár dobře mířených střel na barely s naftou vám nejen ušetří perné chvilky, ale také hodně munice.

Další důležitou vlastností, která se vám bude hodit, je pohybovat se tak, aby vás nikdo nezpozoroval. Ačkoliv ve hře existují místa, která jsou celá o plížení (když musíte zůstat nezpozorován, kamera obvykle přepne do ptačího pohledu), i v ostatních rozhodně municí neplýtvejte a počínejte si opatrně. Obzvláště v pozdějších úrovních používejte výborně udělanou mapu pro plánování dalšího postupu, a pokud je to možné, vyhněte se nejnebezpečnějším vetřelcům.

Pokud jde o logické hádanky, opět je tu velkým pomocníkem first-person mód - rychlý průzkum oblasti často odhalí pasti a ukáže, se kterou částí prostředí můžete dále pracovat (tedy např. kterou bednu můžete použít). Často je bohužel jediným způsobem vyřešení problému metoda pokus-omyl. Hodně úspěchů a hodně zábavy.

1. MISE

Začínáte na zpustošené a zdemolované ulici plné vraků, kde na jejím konci proběhněte pod tahačem. Šikovně se zbavte dvou příchozích vetřelců a vyraženými vraty se můžete dostat skladištěm na druhou část ulice, schovanou za náklaďákem. Ve skladišti se nečinně povaluje AG-35 (zatím pouze jen samopal, později i s granátometem), tak se s ním vyzbrojte a pokračujte dál. Prostřílejte se až do vlakové zastávky (Central Station) a v ní si uložte hru. Vyjděte protějším vchodem, odtlačte bednu k žebříku a po plošině přeběhněte na druhou stranu ulice. Zavítejte do místnosti s generátory a prohlédněte si, který z nich je jediný funkční. Jeho zprovozněním sice splníte jeden z úkolů této mise, ale zároveň si způsobíte menší potíže v podobě spadlého kabelu, který leží na lávce, po které se musíte vrátit zpět na nádraží. Problém vyřešte několika ranami do krabičky na zdi a před nastoupením do vlaku si na peroně seberte štít (Shield), bez kterého byste cestu vlakem asi nepřežili.

Po příjezdu do další lokace se připravte na menší likvidaci. Po prvních dvou cizácích je potřeba zlikvidovat i třetího, ze kterého vypadne vetřelecká elektronická karta (Alien Keycard). V ošetřovně seberte lékárničku a tu pak dejte zraněnému vojákovi, od kterého dostanete elektronickou kartu (Keycard), s tou se dostanete do zamčené místnosti vedle silového pole. Vypněte silové pole a vyjděte před nemocnici, kde už na vás čekají další roboti určení k odstřelu. Pokud chcete, tak si uložte pozici, ale po několika metrech je další savepoint, takže je lepší se zatím nezdržovat. Přelezte po lávce a zde je ten další savepoint. Kolem tanku proběhněte do podzemního parkoviště.

Roboti zajali civilisty a Vy jediný je můžete zachránit. Je to jako ve filmu, ale bohužel, je to tak. Chodbou napravo se dostanete na parkoviště o dvě podlaží níže, kde už čeká vetřelec, až ho sejmete a oberete o kartu. Vyběhněte o patro výše a opatrně se propližte nepozorován roboty do průjezdu mezi prvním a druhým patrem. V prvním patře stačí jen osvobodit civilisty, čímž získáte detonátor potřebný pro zkompletování výbušniny.

Po návratu k savepointu si hru nezapomeňte uložit a pootevřenou brankou se vydejte na otevřené prostranství. Zde nemáte nijak těžký úkol, pouze likvidovat, dokud od cizáků nezískáte elektronickou kartu a vetřeleckou elektronickou kartu.

Mečem rozsekejte pavučiny na dveřích a osvoboďte zajatce. Shoďte silové pole a dostanete zbytek výbušniny. U posledního savepointu si











zasejvujte pozici a jděte si to rozdat s bossem. Zprvu asi budete mít problémy se vůbec dostat k dělu, ale až zjistíte, co loď používá za útoky a jak se jim vyhnout, můžete nasednout a pražit to z děla, co se do něj vejde.

2. MISE

Začínáte jako doprovod eskorty vojáků, které musíte provést až na druhý konec ulice (ať žije „sniper" mód :-). Po prosekání se lesem vetřeleckých vojáků si promluvte s vůdcem skupinky a ze skladu munice si vezměte AV-40 (raketomet). Vyjděte ze skladu a naproti přes ulici otevřete elektronickou kartou dveře. Uložte si hru a vyjděte druhým východem.

Před vstupem na most se zbavte robota na protější straně, hlídkujícího u kanonu, a dalších dvou chudáků zevlujících pod mostem. Slezte z mostu a na scéně se objeví vetřelecká loď, ne nepodobná té, se kterou jste měli tu čest se setkat na konci minulé úrovně. K jejímu zničení praktikujte podobný postup, a až bude po všem, jděte k jiskřícímu panelu pod mostem. Zadejte kombinaci barev podle vstupního kódu a vstupte do tunelu. Hned u vchodu se na vás mile usmívá savepoint, tak mu dopřejte trochu potěšeníčka a uložte si u něj hru. Utíkejte dál až do tunelu s plechovou podlahou. Pokud vás roboti zaregistrují, tak se moc neděje, ale budou vás stát trochu munice. Opatrně projděte tunelem tak, abyste neprotnuli modrý paprsek, a po vstupu do haly se co nejrychleji zbavte robota stojícího nalevo, než se dostane k panelu od kanonu a připraví vás o chvíle pohody. Sejměte všechny syčáky a znovu si to rozdejte s vetřeleckou lodí - po její likvidaci se otevřou dveře do další haly a v malé místnosti nalevo si uložte hru. Ještě před tím, než odtud vyjdete ven, si přečtěte číslo nad ovládacím pultem a dobře si ho zapamatujte. Z místnosti se dejte do dveří po levé straně a vysvětlete robotům, kde smějí stát a kde ne. Na pultu v dolní části místnosti zadejte kód, který jste našli před chvílí a tlačítkem na panelu potvrďte souřadnice. Po úspěšném natočení antény se otevřou v hale další dveře. Za nimi se nachází nemocnice plná robotů. Utíkejte vpravo a pak vlevo, v místnosti s výtahy posuňte bedny tak, abyste uzavřeli robotům přístup z výtahové šachty. Utíkejte dál a po rozhovoru s vojáky přesměrujte na panelu elektřinu do pravého boxu. Jděte do přilehlé místnosti a vytáhněte kryogenickou schránku. Tu odtáhněte do laboratoře (naproti přes chodbu) a zatlačte do boxu č. 3, získáte generálův implantát. Zde v laboratoři si ještě seberte munici a vraťte se k vojákům. Dostanete elektronickou kartu, kterou otevřete dveře v hale napravo od výtahů. Po vstupu do velké haly si uložte hru a sejměte vetřelce. Vylezte po žebříku a proběhněte pastí s lasery až do kontrolní místnosti. Zasuňte tyče do slotů a stiskněte tlačítko uprostřed. Obnoví se dodávka energie a na chodbě se objeví savepoint. Jděte otevřenými dveřmi dál, na stěnách u laserové bariéry rozstřílejte krabice a tím lasery odstavíte. Teď už jen střílejte, dokud se neobjeví plukovník s doktorkou, a pak vložte implantát do terminálu za sklem. Spustí se odpočet a vy máte 2 minuty na útěk. Modré lasery jsou nyní nefunkční, takže už stačí jen postřílet pár nebožáků a konec 2. mise je na dohled.

3. MISE

Proklestěte si cestu k domu, nad kterým hlídkují dva reflektory. Uvnitř se zbavte robotů létajících u auta a seberte si baterku. Vyjděte ven, přiletí mimozemská loď (Flyer) s výsadkem a přebytečnými bombami na palubě. Zbavte se jí a pokračujte směrem napravo od domu s vojáky. Rychle překonejte příkop a zbavte se robotů obsluhujících děla. Skočte do jámy a vylezte na žebřík vlevo dole. Seberte si benzin a vraťte se k autu. Odtlačte ho na zdvIž a použijte benzin a baterii. Zvedněte auto a pod zdviží naleznete klíč k brance, u které jste našli kanystr s benzinem. Odemkněte si branku a odtáhněte bednu ke zničenému mostu. Shoďte bednu dolů a přitáhněte zbývající bednu, aby se dal postavit most. Zajděte za vojáky a po jejich úprku je následujte do města.

Jste uvězněn v budově plné kamer, které aktivují kulometnou věž, a savepoint je na druhém konci místnosti. Prokličkujte mezi kamerami a vyběhněte na balkon napravo, kde si uložte hru. Nalevo od



levého balkonu se vyškrábejte do díry ve zdi a zbavte se malé kulometné věže. Odsuňte bednu pod ventilační šachtu a projděte jí do sousední místnosti. Zde si seberte modrý a žlutý výtrus (Blue a Yellow Alien Spore). Vraťte se zpět do ventilace a jděte směrem zpět, ale pokračujte dál, dokud nenarazíte na odbočku vpravo. Po odbočení narazíte na zrezivělou mřížku. Kombinací obou výtrusů mřížku rozleptáte a dostanete se do místnosti, kde si seberte klíč od výtahu (Lift Key). Přisuňte bednu k protější ventilaci a vraťte se do haly, odtud odcestujte výtahem. Jděte nalevo, seberte si kód od počítače nákupního centra. Jděte zpět k výtahu a ve dveřích napravo získáte od chlápka kartu (Master Keycard). V místnosti, kde jste našli klíč od výtahu, otevřete mrazák. Zadejte kombinaci barev podle kódové karty. Ulice čeká...

Ještě než zavítáte do sklepa protějšího domu, vydejte se osvobodit jeřáb od pavučin. V přízemí si po rozhovoru s doktorkou ve sklepě odemkněte dveře do pater a navštivte kanceláře. Převezte jeřáb napravo a po zavěšené plošině se dostanete do místnosti s bednou, kterou si vezměte s sebou na plošinu jeřábu. Přejeďte s jeřábem nalevo a po





bedně vylezte na plošinu nad ní. Vylezte po žebříku a pokračujte směrem na střechu, dokud vám hra nenabídne uložení pozice. Využijte toho a jděte zlikvidovat další vetřeleckou loď. Až budete mít klid, tak vylezte po sutinách na střechu a po spadlé konstrukci přeběhněte na druhý dům (pozor na vetřelecké snipery). Skočte dírou ve střeše do domu a utíkejte až do sklepa, kde s pomocí bedny vypněte elektriku, která vás ohrožuje. Vraťte se k vojákovi a z balkonu se jeřábem přesuňte do tábora vetřelců. Seběhněte po schodech a zlikvidujte všechny nepřátele. Získaným klíčem od branky si otevřete cestu k dalšímu puzzle. Posouvejte bedny tak, abyste si vždy tou více vzadu mohli zablokovat proud horké páry a nebyli jí zasaženi. Hodný (přesněji řečeno blbý) cizák vám otevře branku a tou projdete na nádvoří. POZOR!!! Ještě než se bezhlavě vrhnete do minového pole, zjistěte jejich rozmístění sniper módem. Pokračujte až k obří lodi, z níž vylétá přepravní robot. V protějším domku si tlačítkem otevřete vrata do garáží, kam následujte robota. Uložte si hru a pokračujte východem nad savepointem. Nastupte do výtahu, v elektrárně se zbavte obsluhujících robotů a odtlačte blok v kolejnicích tak, aby odražený laser zničil kryt vetřeleckého zdroje energie. Ten si potom vypůjčete a hoďte ho jako malý dárek na přepravní pás. Počkejte, až odcestuje, a sejměte dva roboty, kteří utekli ze zbrojnice. V místě jejich bývalého působení najdete slušnou zásobu raket a štítů a v neposlední řadě i další hračku do sbírky, XK-50 (laserový kanon). Odjeďte výtahem zpět do přízemí a na nádvoří před domem, kam se dostanete přes recepci, odpalte výbušninou vrata.

Zbavte se snipera na požárním schodišti a uložte si hru. Pokračujte ulicí pořád dál (pozor na vetřelce), dokud se neodehraje animace, v níž se objeví vetřelci a pokusí se získat zpět cizácký generátor energie a zároveň zajmou doktorku. Přiletí Flyer s výsadkem, který zlikvidujte, a pokračujte do další mise.

4. MISE

Začátek této mise je trochu podobný 3. úrovni *Syphon Filter 2,* ale opravdu jen trochu. Seberte klíč od servisní místnosti (Service Door Key), sem se dostanete dveřmi označenými značkou nouzového východu a odtud se vydejte po doplnění munice do komplexu podzemní dráhy. Vstupte na kolejiště a na první odbočce se dejte vlevo. Vystřílejte termity a obřího robopavouka a seberte si všechny tři výtrusy. Nezapomeňte si zde sebrat i černý regulátor (Black Regulator) a od rozcestí můžete pokračovat dál. Podobně jako v předchozí lokaci i zde najdete výtrus a regulátor, ale tentokrát modrý (Blue Regulator). Na rozcestí C se vydejte levou cestou, vymlaťte neplatící nájemníky skladiště a vezměte si baterii (Battery Pack). Na konci tratě si vezměte zelený regulátor (Green Regulator) a vyčistěte místnost napravo od něj. Seberte další tři výtrusy a červený regulátor (Red Regulátor) a můžete jít hledat rozcestí A. Na rozcestí se vydejte vpravo a konečně si uložte hru. Stoupnutím do savepointu automaticky seberete kartu od elektrárny. Do dveří vložte nejprve baterii a pak je kartou otevřete. Hned napravo u dveří nenápadně leží další karta od dveří (Points Room KeyCard) a nahoře v patře čekají barevně odlišené válce, až do nich zasadíte odpovídající regulátory. Stiskněte tlačítka v pořadí 2, 3, 4, 1 a obnoví se přísun energie. Nastupte na transportér a odjeďte s ním do výhybkářské místnosti. Otevřete si dveře kartou z elektrárny a na panelu stiskněte tlačítka tak, abyste na výhybce A, B a C zatočili a na D jeli rovně. Pak už se jen vraťte ke kontrolní místnosti, kde odjeďte druhým transportérem.

Nyní vás čeká trochu plížení. Pokuste se přejít na druhé nástupiště a šikovně se zbavit vetřelce. Pokud se spustí alarm, nic se neděje, ale bude vám trochu horko. Po cizákovi vám zůstane plazmová zbraň (Alien Plasma) - pokud už ji nemáte - která se vám bude určitě hodit a můžete se vydat na cestu do hlavní haly. Jděte stále rovně a měli byste se dostat do kontrolní místnosti, kde zlikvidujte stráže a seberte jim červenou bezpečnostní zástrčku (Red Security Bolt). Vložte ji do panelu a vypněte bezpečnostní prvky u červené brány. Jděte k přepravnímu pásu a počkejte, až pojede bedna s červenou značkou. Stiskněte tlačítko na panelu, čímž do ní nenaložíte náklad. Rychle utíkejte k červené bráně a naložte se do prázdné bedny. Vylezte z bedny a postřílejte syčáky. Uložte si hru a tlačítkem na panelu si přivolejte výtah. Tlačítko stiskněte ještě jednou a rychle si stoupněte na výtah, ten vás bezpečně přenese do vetřelecké lodi.

Dostaňte se do místnosti s přesouvajícími se bednami. Vylezte na plošinu nalevo od dveří a metodou chytni - pusť se nechte bednami přenést k druhému východu z místnosti. Zbavte se hlídek a seberte si v otevřených buňkách výtrusy. Najděte zrezivělý plot a za použití žlutého a modrého výtrusu si vyleptejte díru. Proběhněte minovým polem a vylezte po žebříku. Z veliké brány vylezou dva vetřelci, které když zabijete, po sobě nechají modrozelenou zástrčku (Cyan Security Bolt). Nyní můžete jít buď dveřmi, nebo po bedně, ale tak jako tak skončíte ve stejné místnosti. Vyčistěte si místnosti od vetřelců a s jejich kartami se dostaňte k žebříku, po kterém vylezte na přepravní pás. Proběhněte elektřinou a vypněte transportér. Odtlačte bednu k velkému otvoru ve stěně. Z bezpečné vzdálenosti zlikvidujte cizáky, z nichž jeden má u sebe kartu, se kterou si vypněte silové pole v předešlé místnosti.

Uložte si hru a zajděte do dveří nalevo. Proběhněte až ke třem svářecím tyčím. Až budou zasunuté, tak je deaktivujte a po prostřední vylezte do ventilace. Dejte se vpravo do rozvodné místnosti, kde vytáhněte funkční článek, který pak nahraďte rozbitým. Přesuňte rozbitý článek až nalevo a silové pole u savepointu se deaktivuje. Zavítejte do domu za spuštěným silovým polem a stiskněte prostřední tlačítko. Jeden z boxů se otevře a ventilační šachtou (zabočit vpravo) se dostanete do kontrolní místnosti, ve které čeká vetřelec se zelenou zástrčkou.Vylezte po žebříku, přejděte do sousední místnosti a za pomoci beden a výtahu získejte červenou a žlutou zástrčku (Red a Yellow Security Bolt). Vložte je do slotů u dveří, kde jste získali zelenou zástrčku (Green Security Bolt), a vstupte do otevřených dveří.

Tak, teď zase trochu akce. Sejměte všechny ošklivé nepřátele, co vám přijdou do rány, a seberte po nich, co se dá (hlavně červenou zástrčku),





a z bedny vylezte do ventilace. Proběhněte ventilací a u kosmické lodi získáte z dalších vetřelců modrou zástrčku (Blue Security Bolt). Kartou vypněte silové pole a za pomoci modré zástrčky se dostanete k savepointu a munici. Vraťte se k lodi a obě zástrčky použijte pro vstup. Utíkejte rovně a v místnosti s jakýmsi světelným kuželem uprostřed zlikvidujte barel. Z vytlemeného vetřelce schovaného za bariérou nezbude nic, kromě karty a s tou si můžete rovnou otevřít dveře do místnosti, odkud se dostanete rovnou k doktorce. Uložte si hru a oddělejte dva vetřelce hlídající vchod. Po jednom zůstane ležet na zemi vetřelecká karta a po druhém další hračka Ion Cannon (zbraň střílející elektriku). Osvoboďte doktorku a jde se na dalšího bose. Naštěstí není tak těžký, jak vypadá, ale mechanická ramena po krajích místnosti by mohla trochu dělat potíže. Zbavte se jich jako prvních a pak už jen ustřelujte robotovi drátky jeden po druhém, dokud mu nezůstane žádný.



5. MISE

Vetřelci pořád ještě nepochopili, že to mají předem prohrané, proto na vás a vaše lidi zaútočili. Utíkejte komplexem pořád dál, dokud nenarazíte na schody (po cestě si doplňujte zásoby v jednotlivých místnostech). V místnosti pod schody si seberte 3 náhradní díly na opravu senzoru a vstupte do jámy lvové. Vyběhněte po schodech nahoru a uložte si hru. Chytněte se bedny a přejeďte na balkon, kde najdete první senzor. Dejte se napravo a v další části bunkru pomozte vojákovi odrazit útok. Najděte bednu a odsuňte ji pod druhý senzor, který opravte. Pokračujte v cestě dál. Dorazíte do místa se dvěma schodišti. Vyběhnete po schodech a skočte dolů. Utíkejte napravo a vylezte po žebříku. Proběhněte ventilací a opravte poslední senzor. Teď dostanete za úkol zničit nepřátelského Flyera a osvobodit kanon od pavučin, do kterých byl uvězněn. Obojí je na nádvoří nad druhým senzorem a po splnění úkolu, dostanete další zprávu o tom, že vetřelci pronikly do bunkru. Zavítejte zpět do místnosti, kde jste sebrali náhradní díly, a po rozhovoru s doktorkou odejděte dříve zavřenou branou.

Utíkejte nalevo a využijte savepoint. Sjeďte výtahem o patro níže a utíkejte stále rovně až k výtahu s označením JL-2, ze kterého vytáhněte bednu. Vyjeďte výtahem o patro výše a po rozhovoru utíkejte zavřít všechny brány, včetně místnosti, ve které leží prázdný disk (Storage Disk). Připojí se k vám jeden z vojáků a s ním pokračujte až k uzavřené laboratoři, kde zlikvidujte přerostlého hnusáka. Kartou od doktorky otevřete místnost s počítači a překopírujte data na disk. Vracejte se k doktorce, ale POZOR - bezpodmínečně si hru uložte, čeká vás dost těžký úkol. Vetřelci pochopili, že než zbytečně přicházet o jednotky, bude lepší vás rovnou otrávit, proto pustili do ventilačních šachet plyn a vy musíte bednami ventilace utěsnit. První ventilaci najdete v místnosti pod schody, kde vám doktorka dala kartu, druhou ve skladišti a poslední dvě v kontrolní místnosti. Po splnění úkolu jděte do místnosti, kde jste tuto misi začínali, a zde se dozvíte další instrukce. U prvního senzoru si uložte hru a v místnosti s druhým senzorem vstupte do rozvodny nesoucí nápis Q. Zde seberte regulátory. Zelený dejte do pravého slotu, černý do prostředního a červený do levého.



6. MISE

Tak vás konečně chytili, ale jak říká Rambo, „když chceš přežít, musíš bojovat", a proto co nejrychleji najděte samopal a zbavte se otravných vetřelců. Pak si ještě nezapomeňte vzít štíty a břit a můžete vyrazit kosit cizáky. Doběhněte do místnosti se savepointem a od mrtvých hlídačů dostanete žlutou zástrčku, se kterou se dostanete do malé chodby, jež ústí přímo do vězení. Opatrně se zbavte hlídačů (po jednom zůstane plazmová zbraň) a se zvednutým štítem proběhněte elektrickým polem. Vytáhněte červenou zástrčku a proběhněte celé vězení, kde najdete laserový kanon. Vyběhněte po levé straně do místnosti, kde je zelená zástrčka. Jděte do dveří naproti a seberte z konzole fialovou zástrčku (Magneta Security Bolt). Dveřmi napravo se dostanete zpět k savepointu. Odejděte červenými dveřmi a ve zbrojnici si doplňte munici. Jděte až na konec chodby a v místnosti s bednami se zbavte vetřelců, jejich kartou vypněte silové pole a ukradněte modrou zástrčku. U savepointu vložte tři zástrčky odpovídající barvy a přeběhněte po mostě.

Zbavte se vetřelců a seberte po nich kartu, tou po použití napravo zničíte silové pole, které stráží tlačítko v levé části místnosti. Po jeho stisknutí se na chvíli otevře generátor nad Kenchmanem a několika zásahy ho zničíte. Po souboji si seberte raketomet a štíty. Z místnosti odejděte dveřmi v horní části. Prostřílejte se až k savepointu za dveřmi na červenou zástrčku. Do dveří, jež jste otevřeli, zatlačte kostku a přendejte zástrčku do dalších dveří. Získejte dvě žluté zástrčky a vraťte se výtahem do předchozího patra. Zahněte vlevo a použijte obě zástrčky na otevření kontrolní místnosti. U ovládacího panelu si trochu pohrajte a odeberte energii všemu, kromě obrazu A a B (alespoň to B připomíná), a získanou energii mezi ně rozdělte. Utíkejte dál a zlikvidujte dva Bruty. Odtlačte kvádr pod vyvýšeninu s obrazovkami a seberte si fialovou zástrčku. Nyní se znovu za pomoci kostky dostaňte ke dveřím napravo od těch, kterými jste přišli. Zbavte se všech, co jsou tady, a po získání druhé fialové zástrčky můžete jít dál. Hromada nábojů a štítů se tu nepovaluje náhodou, protože na vás čeká poslední boss celé hry. Otevřete si dveře fialovými zástrčkami, uložte si hru a vzhůru na posledního syčáka.

Není to zase tak těžké, ale asi párkrát Game Over uvidíte. Dokud nezabijete dva otravné vetřelce, bude šéf v silovém poli. Hned jak budete moci, rozstřílejte všechny čtyři části silového pole a pak i samotného bosse. Pokud vás bude boss honit se svými paprsky smrti, je nejlepší nepoužívat štít, ale jen utíkat ze strany na stranu, protože štít se rychle zničí a navíc ho budete potřebovat na řízené střely.

Lukáš Kolínský



Final Fantasy IX 3. část Chochobové

PĚSTOVÁNÍ CHOCOBA III - LOKACE TAJNÝCH POKLADŮ

Po nalezení všech chocografů se zpřístupní další lokace, které skrývají většinou těžko získatelné věci (karty, brnění apod.). Na celém světě můžete najít několik míst (bublající voda nebo prasklina ve skále), kde pokud použijete Dead Pepper chocobo, vykopete poklad. Nejobtížněji se hledá poklad skrývající mimo jiné i Ultima Weapon pro Zidana. Protože není nijak označen, strávíte spoustu času, než se vám ho podaří najít.

UMÍSTĚNÍ POKLADU	CO NAJDETE	UPŘESNĚNÍ LOKACE
Bublající voda pod Quan's Dwelling	Ore (x9), Topaz (x15), Tiger Racket (x1), Red Rose Card (x1)	Pod Quanovým příbytkem si prohlédněte bublající vodu. Poklad je moc hluboko pod vodou, proto vyběhněte do Quanova obydlí a z balkonu skočte s chocobou do vody.
Bublající voda na sever od Iifa Tree	Potion (x50), Hi-Potion (x25), Ether (x9), Elixir (x7)	Hodně na sever od Iifa Tree, mezi špičkami poloostrovů Canaramist Cape a Commure Shores.
Bublající voda jižně od poloostrova Kuentis Peninsula	Straw Hat (x8), Pearl Armlet (x8), Aloha T-shirt (x7), Sandals (x8)	Přímo na jihozápad od Earth Shrine, kousek od pobřeží.
Bublající voda na jihu Forgotten kontinentu	Remedy (x10), Black Robe (x1), Genji Gloves (x1), Blue Narciss Card (x1)	U lesíka jihovýchodně od Wind Shrine je laguna.
Rozbitá skála na východě Lost kontinentu	Lapis Lazuli (x41), Rosetta Ring (x1), Protect Ring (x1), Airship Card (x1)	Hledejte prasklou skálu na východ od Fire Shrine (musíte být otočen na západ).
Rozbitá skála na severovýchodě Forgotten kontinentu	Eye Drops (x19), Madain's Ring (x1), Genji Helmet (x1), Hilda Garde 1 Card (x1)	Otočený na jih leťte od Oeilwertu na sever a hledejte u malého lesíka ve tvaru písmene C.
Rozbitá skála severně od Oeilwertu	Maiden Prayer (x1), Dragon's Hair (x1), Gauntlets (x1), Odin Card (x1)	Nad Oeilwertem najděte lesík a na skále NAD ním hledejte světlou prasklinu.
Poklad pod Shimmering Island	Treasures Aquamarine (x10), Ultima Weapon (x1), Maximillian (x1), Invincible Card (x1)	Na 4. CD se s chocobou vydejte hledat nejsilnější Zidanovu zbraň do místa, kde byl Shimmering Island.

SUPERBOSS OZMA

Pokud jste si mysleli, že na vás nečeká žádné překvapení v podobě nějakého toho bossáka (Jaromír to není), tak jste se šeredně zmýlili. Bohužel, systém *FF IX* je tak primitivní, že rozhodně nemůžete čekat zázrak typu Knigths of Round nebo Selphiin limit The End. Tady si to prostě budete muset oddřít. První věcí, kterou udělejte, je v konfiguraci stáhnout rychlost souboje na minimum. Potom si zvolte optimální partu, např. Zidane, Vivi, Eiko, Steiner, a nastavte jim kameny tak, abyste se vyvarovali velké ztráty životů při některém útoku popsaném níže. Dále si dejte kámen do Auto-Haste, to proto, že Ozma má velmi rychlý ATB a tímto mu to budete alespoň trochu kompenzovat. V samotném souboji platí, že pokud Ozma zakouzlí Curse, máte malou chvíli na to, abyste se vyléčili ze špatných efektů, než přijde další pohroma v podobě Meteoru nebo Doomsday. Pokud se vám podařilo najít všechna dobrá monstra, včetně Yana, pomůžou vám a sníží Ozmovi úroveň a vzdálenost mezi vámi a jím natolik, abyste mohli útočit i fyzickými útoky.

Death, L5 Death - smrt, buď na jednoho člena vaší tlupy, nebo na celou tlupu s účinkem na postavy, jejichž úroveň je dělitelná 5.
Curse - snad všechny změny statusu, které ve hře jsou, ale nejvíce nebezpečná příměs je zmatení (Confuse), dík které si vymlátíte celou partu sám.
Meteor - není k tomu co dodat, snad jen: bolí to!
Holy, L4 Holy - kouzlo na elementární bázi, buď na jednoho člena vaší tlupy, nebo na celou tlupu s účinkem na postavy, jejichž úroveň je dělitelná 4.
Flare Star - kouzlo Flare na všechny, ale máte velkou naději, že Ozmovi nevyjde.
Doomsday - všechny na bojišti zasáhne temná síla, která navíc Ozmovi přidá energii.

TAJEMSTVÍ STĚNY EIDOLONŮ - SKUTEČNÉ JMÉNO PRINCEZNY DAGGER A JEJÍ MATKY

Jednou z nejtajnějších věcí *FF IX* je bezesporu vzkaz napsaný otcem Dagger, jí a její matce. Najdete jej a ještě další zprávy týkající se ostatních Eidolonů v Madain Sari, když dodržíte následující postup. Na 4. CD vezměte do party Dagger a jděte do kuchyně Eiko, kde je Lani, ale ta uteče. Pak si vezměte do party kohokoli, kromě Dagger a Amaranta, a jděte na stejné místo za Lani, se kterou si dvakrát promluvte. Teď jděte ke stěně Eidolonů a choďte tím způsobem, že nejprve půjdete vpravo a po obejití celé stěny uslyšíte u vchodu zacinkání, jděte na druhou stranu a znovu u vchodu uslyšíte zacinkání. Tento postup opakujte 9krát a objeví se vám hláška o tom, že vaše HP a MP byly doplněny na maximum. V tuto chvíli máte zpřístupněné skoro všechny zprávy, kromě poslední. K té získáte přístup tím, že si přečtete všechny v tuto chvíli přístupné zprávy. Jméno Dagger a její matky pak odhalí Eidolon Ifrit.

VZÁCNÉ KARTY HRY TETRA MASTER

Při hraní *FF IX* se setkáváte s různými postavami majícími různé karty. Většinou je lze získat např. po souboji s některým monstrem, najít nebo vyhrát v karetním souboji. Pokud jste sběratel a schází vám některé karty do sbírky, na 4. CD můžete od 5 fantomů získat i ty, které se vyskytují za celou hru jen jednou, jako třeba karta Lindblumu, Invicible, Ultima Weapon a další. Fantom není vidět, ale na místech, kde se objeví! (v místnostech vypsaných níže) se po stisknutí ⊗ Zidane rozhlédne, což znamená, že se zde fantom nachází. Hrát s fantomy není nijak těžké, ale rozhodně je nepodceňujte !!

Jméno hráče	Místnost, kde se nachází	Jaké karty u něj najdete
Master Phantom	Memoria/Stairs of Time	Nova Dragon, Invicible, Hades, Alexander
Defence Phantom	Memoria/Recollection	pouze Ribbon
Strong Phantom	Memoria/Lost Memory	Atomos, Madeen, Lindblum, Elixir, Leviathan, Masamune, Flare, Ultima Weapon, Holy, Meteor, Ifrit, Alexandria
Rare Phantom	Memoria/Time Warp	Frog, Tiger Racket, Boco, Airship, Hades
Dark Phantom	Memoria/Stairs	Ozma, Dark Matter

STOUPÁ VE VÁS ZLOBA, KDYŽ JEDEN ZÁVOD PO DRUHÉM NEJSTE SCHOPNI PŘEKROČIT CÍLOVOU ČÁRU JAKO PRVNÍ? UKLIDNĚTE SE A DOVOLTE NÁM NAUČIT VÁS PÁR TRIKŮ - TENTOKRÁT JSME SI VZALI DO PARÁDY NEJVĚTŠÍ ZÁVODNÍ PŘEKVAPENÍ POSLEDNÍCH MĚSÍCŮ.

Vanishing Point

PSM NÁVOD

JEZDECKÉ TIPY

1. TIP

ZPOMALENÍ NÁRAZEM



Zpočátku se vám může zdát, že byste se měli kolizím s ostatními vozy bez výjimky vyhýbat. Časem ale zjistíte, že tomu tak není. Náraz do jiného auta vás sice často ošklivě rozhodí, ale občas vás může dobře naplánovaná kolize vytáhnout z bryndy. Nejednou se vám jistě stalo, že váš vůz dosáhne takové rychlosti, že ho již nemůžete před zatáčkou zvládnout. V takové chvíli je brzda spíše na škodu, protože vás většinou dostane do nekontrolovaného smyku. Není tedy nic jednoduššího, než narazit přímo do jednoho z aut před sebou.





2. TIP

JÍZDA SMYKEM



Celá hra je založena na zvládnutí smyku. Nevyhnou se mu ani ta nejpomalejší auta. U těch rychlejších jsou potom vzácností chvilky, kdy vůz nedriftuje. Jak tedy projíždět zatáčky? Rozhodně se to neobejde bez mírného přibrždění. Nesmíte to ale přehnat, protože zatáčku samotnou musíte projet prakticky bez plynu. Ten znovu použijete až při výjezdu na rovinku. A rozhodně nezapomeňte zatáčet přerušovaně. Pokud byste totiž zatáčení podržely déle, auto se dostane do většího smyku, ze kterého vám pomůže jedině rychlé zatočení proti směru smyku.





STUNT DRIVER

15 úkolů s trochou štěstí a s našimi radami zvládnete, nezapomeňte však, že je pro postup dále důležité absolvovat úkol co nejlépe a získat co nejvíce bodů. Podaří-li se vám v každé z disciplín vytěžit všech 100 bodů, jste mistři!

The Long Jump
V tomto úkolu je důležité včas se otočit. Mnohem horší, než překonat danou vzdálenost, je totiž splnění časového limitu. Je také dobré otočit se spíše obloukem než naplno zastavit pomocí ruční brzdy.

Twists & Turns 1
Zde záleží hlavně na čistotě jízdy. Není těžké trať projet, ale pokud chcete dosáhnout plného bodového ohodnocení, nesmí jít vaše auto do smyku. Musíte si zatáčky správně najíždět a brzdu používat s citem. Na otočce zatáčejte s použitím ruční brzdy doleva. Budete mít lepší nájezd do poslední zatáčky.

Single Criss Cross
Toto přeskakování je velmi jednoduché. Stačí skočit co nejvíc přímo a příliš se nezdržet na otočce. Samotné auto není sice moc ovladatelné, ale pro tento úkol stačí.

Hump Back Relay 1
Toto je zřejmě nejjednodušší úkol celé hry. Musíte si dávat pozor jen na načasování otoček. Pokud se totiž budete otáčet příliš daleko, nezvládnete časový limit. Občas se vám také může stát, že auto špatně doskočí. S tím ale nic nenaděláte. Zkrátka to zkoušejte, dokud to nevyjde.

Twists & Turns 2
Tento slalom je trochu jednodušší než ten první. Opět je hlavní maximální plynulost jízdy.

Table Top Balloons
První úkol, ve kterém musíte praskat balonky. Je pro něj podstatné vybrat si správné pořadí, ve kterém budete balonky likvidovat. Pokud chcete uspět, musíte z každé strany skákat pouze třikrát. A pozor, žádná z dvojic balonků není za sebou v přímém směru.

The Barrel Roll
Zde je stěžejní správné najetí na odrazový můstek. Otočku proveďte zhruba na úrovni dvou bílých šipek a na můstek najíždějte přímo a spíše napravo od středu. Skok se vám zřejmě nepovede napoprvé, ale nakonec zjistíte, že jde o jeden z jednodušších úkolů.

Twists & Turns 3
Pro změnu těžší slalom, ve kterém vás řádně pozlobí autory zvolený Viper.

Balloon Slalom
Zde záleží hlavně na správné rychlosti. Nesmí překročit určitou mez, za kterou se auto stává velmi špatně ovladatelným. Raději nezkoušejte balonky praskat v jízdě smykem. Časový limit je velmi tolerantní a klidnou technickou jízdou dosáhnete bez problémů maximálního počtu bodů.

Double Criss Cross
Zde přichází první noční můra. Jediné, co vám můžeme poradit, je skákat co nejpříměji a nepouštět plyn. Po mnoha a mnoha pokusech se vám občas podaří úkol splnit, ale nikdy v něm nedosáhnete ani náznaku jistoty. Jde o první test vašich nervů.

Bumps 'n' Balloons
Stačí jet dostatečně pomalu a vybrat si dobře pořadí balonků.

Twists & Turns 4
Zde se ukáže obrovská síla Supry. Je dobře ovladatelná a rychlá. Ale i přesto vám dá tento slalom pořádně zabrat.

Hump Back Relay 2
Poslední jednoduchý úkol. Opět stačí jen otočit se ve správném okamžiku a dát si pozor při doskoku.

The Balloon Bowl
Zde jde hlavně o zvládnutí velmi neobratného vozu ve velmi nepříjemném terénu. Jako u všech předešlých úkolů s balonky hraje významnou roli správné pořadí.

Triple Criss Cross
Tento úkol je rozhodně největší výzvou celé hry. Jeho zvládnutí je čistě záležitostí štěstěny a neexistuje rada, která by vám při jeho plnění pomohla. Jediné, co potřebujete, je spousta času a pevné nervy.

3. TIP

ŘEZÁNÍ ZATÁČEK



Mírné zatáčky pro vás zřejmě neznamenají žádný problém. Ovšem na každém okruhu narazíte na několik prudkých zatáček, které rozhodně na plný plyn neprojedete. V těch si musíte poctivě najet na vnější stranu a zatáčku projet co nejširším obloukem. V některých můžete také využít skutečnosti, že auto se mimo silnici chová prakticky stejně jako na asfaltu. V zatáčkách, na jejichž vnitřní straně je nezpevněný povrch, to tedy můžete pěkně říznout po trávě a jedinou vaší starostí je rychlost auta při výjezdu.





4. TIP

PŘEDJÍŽDĚNÍ



V této hře si předjíždění užijete do sytosti. Jeho mistrovské zvládnutí je jedním ze základních předpokladů pro úspěch. Předjetí na rovince je samozřejmě nejjednodušší, ale většinou na ostatní auta narazíte v těch nejméně přehledných zatáčkách. Tyto zdánlivě obtížné situace však mají jednoduché řešení. Všechny ostřejší zatáčky byste měli projíždět vnitřkem oblouku. Tím se většině vozů vyhnete. A pokud do nějakého narazíte, pouze se o něj z vnitřní strany opřete.





5.TIP

KASKADÉR



Velmi zábavný, ale také pořádně obtížný je mód Stunt driver. Zvlášť pokud chcete dosáhnout ve všech disciplínách plný počet bodů. Potom jde o záležitost pevných nervů. Například hned v první disciplíně je dosažení 100 bodů na hranici možností vozu. Jedinou šancí, jak dosáhnout úspěchu, je naučit se maximálně rychlou otočku o 180 stupňů. K tomu vám ovšem nestačí pouze použití ruční brzdy. Smyk při maximální rychlosti je totiž příliš dlouhý. Před zatáhnutím za ruční brzdu tedy přibrzděte normální brzdou. Více ve speciálním rámečku.





6. TIP

VYUŽITÍ STĚNY



V předchozích tipech jsme vám radili projíždět ostré zatáčky vnitřkem. Je to lepší jak z hlediska rychlosti, tak z hlediska předjíždění. Ve hře ovšem často narazíte na prudké zatáčky uzavřené z obou stran pevnou stěnou. Samozřejmě i v nich platí všechny předchozí rady. Někdy ale můžete využít takové malé finty. Pokud máte vysokou rychlost a v zatáčce překáží několik vozů, bez přibrždění se těsně před zatáčkou opřete o vnější zeď. Ta vás sice zbrzdí, ale bez havárie vás provede celým obloukem. Jednoduché a účinné.







DOWNLOAD

KLÁST ODPOR NEMÁ SMYSL, NAŠEMU NOVÉMU CD SE PROSTĚ MUSÍTE PODDAT!





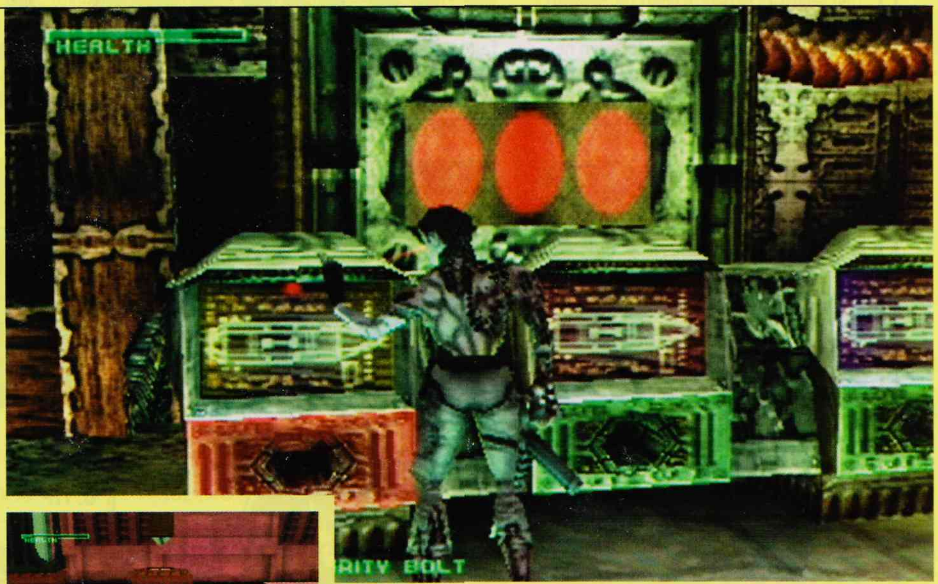
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu
playstation@score.cz
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Je naprosto skvělé, že SCEE stále chrlí originální a náročné tituly jako *C-12: Final Resistance.* Abychom byli upřímní, nám se tahle hra zalíbila natolik, že jsme vám po videu museli nabídnout i hratelnou verzi - to abyste si to všichni mohli vyzkoušet na vlastní kůži. Dalším titulem, který nás kdysi hodně zaujal, bylo *Libero Grande* a jeho nová verze není o nic méně náročná. A taky jsme pro vás připravili spoustu videa. Takže vzhůru do toho a hezky si to všechno vychutnejte...

Catherine Channonová

POUŽITÍ DISKU 37

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.









Musíte přemýšlet: Není to jen o vybíjení vetřelců, občas musíte používat i svůj mozek.

C-12: Final Resistance

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Akční adventura
■ PROGRAM	Hratelné demo

Země je pod nadvládou rasy mimozemšťanů, kteří vůči nám lidem chovají silné antisociální chování. A nám nezbývá než doufat v jediné - najít nějakého hrdinu, který by proti zlotřilým hordám vyrazil do boje a jejich ďábelské plány rozmetal na prach. A hle, na scénu vstupuje poručík Vaughan, zpola člověk, zpola stroj, připraven na to udělat z E.T. sekanou.

■ Ovládání

←→↓↑	pohyb
◎	použití hlavní zbraně
△	použití druhotné zbraně
⊗	akce
⊗	štít
L1	prohodit zbraně
R1	zaměřit na cíl

■ Další rysy
Kompletní verze hry je plná akcí nabitých misí, má režim první osoby a taky tu najdete spoustu zbraní.

■ Další informace
Viz náš obrovský playtest v *PSM36.*

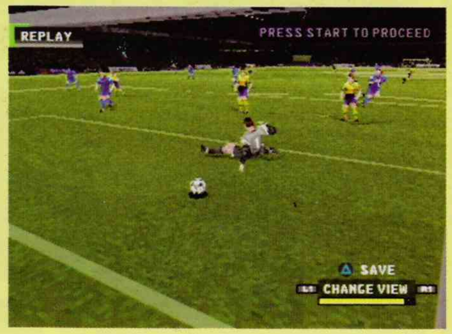
Video Gallery

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ!



Přihraj! Když zvolíte špatného hráče, budete si o pas říkat marně.





Libero Grande International

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Fotbalový simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Každý fotbalový fanda sní o hře, která mu umožní nazout kopačky velkých profíků a zahrát si třeba po boku Beckhama, Figa nebo Giggse. A právě tohle je nápad, na němž je postavena hra *Libero Grande International*, byt výše zmínění pánové se tu jmenují Bickham, Fego a Gaggs a podobně na ně budete asi i volat o přihrávku. Malá rada - vždy hrajte útočícího záložníka, je to mnohem větší zábava.

■ Ovládání

△	dlouhý kop/přihrávka sobě
□	ovládání míče/přihrávka sobě
○	střela/křížový pas/nařídit střelbu
✕	přihrávka
R1	sprint vpřed
L1	nastavení strategie
R2	pohled doprava
L2	pohled doleva

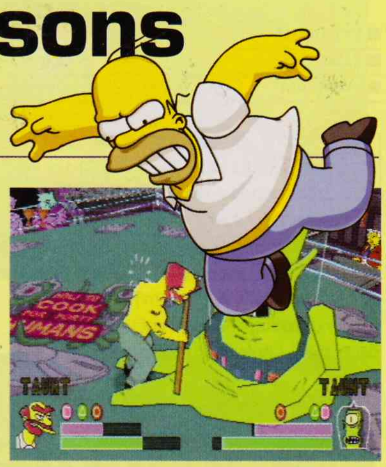
■ Další rysy

Hra obsahuje nesčetně různých režimů a týmy z celého světa.

■ Další informace

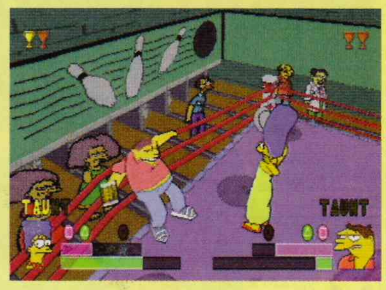
Zatáhněte obranu a vraťte se k našemu playtestu v *PSM36*.

The Simpsons Wrestling



■ VYDAVATEL	Fox Interactive
■ ŽÁNR	Simulátor wrestlingu
■ PROGRAM	Video

S*impsonové* jsou většinou tím nejlepším, co v televizi běží, a tak jsme pěknou chvíli byli pořádně natěšení, až prožlutí i šedou PlayStation. *The Simpsons Wrestling* obsahuje všechny členy nejslavnější rozkližené americké rodinky a vedle nich i spoustu dalších, přičemž všichni nelítostně bojují o to, kdo se stane springfieldským šampionem. Postavy ve hře mluví stejní lidé jako v anglickém originále a hra se pyšní i podobnými zvukovými efekty. V kompletní verzi hry budete moci bojovat třeba jako Marge, která - vyzbrojena děsivou pánvičkou - totálním způsobem nakládá všem kolem.



Fatal Fury Wild Ambition

■ VYDAVATEL	JVC
■ ŽÁNR	Bojovka
■ PROGRAM	Video

Tahle bojovka z dílny SNK je komiksovým pokusem o nový přístup k žánru - postavy a scény jsou vzaty z animovaných seriálů populárních v japonské televizi. Akce se odvíjí podle modelu *Street Fighter*, je zde 14 dvourozměrných postaviček, každá má vlastní pohyby a schopnosti, a rovněž vám je občas k dispozici power-up jménem „Fatal Fury", jímž lze spustit skutečně zničující útok.

Přirozeně každá slušná bojovka musí mít i příběh vraždy a pomsty, který ji celou posouvá dopředu - v tomto případě se bratři Terry a Andy (typická japonská jména, že?) snaží pomstít smrt svého otce, který zahynul rukou zlého gangsterského bosse Goose Howarda. Více informací najdete v minulém čísle.





Zuřivost: Akce téhle bojovky od SNK je vskutku fatální. Přesvědčete se sami!

Samurai Showdown: Warriors Rage

■ VYDAVATEL	JVC
■ ŽÁNR	Bojovka
■ PROGRAM	Video

Samurai Showdown: Warriors Rage, další titul z dílny SNK, představuje velice případný doplněk k *Fatal Fury*, a tak nabízíme pohled i na tuhle bojovku. Hra je to podstatně taktičtější než *Fatal Fury*, a pokud v ní chcete uspět, neobjedete se bez jisté rafinovanosti, což ovšem neznamená, že to nemusíte stejně dobře umět i se samurajskými meči. Útoky jsou totiž především o precizním načasování, a pokud si myslíte, že si v těchto soubojích vystačíte s pouhým bezhlavým mlácením kolem sebe, tak to se šeredně pletete - to je naopak nejjistější cesta do záhuby.

Detailní pozadí a speciální pohyby možná nepatří mezi ty nejúžasnější, které jsme kdy viděli, ale to ještě neznamená, že by hra proto byla méně zábavná. Ostatně, na našem videu se můžete přesvědčit na vlastní oči, a kdyby vám to náhodou nestačilo, tak podrobnou zprávu o nabroušených samurajských mečích najdete v preplayi v minulém čísle.



California Watersports

■ VYDAVATEL	Midas Interactve
■ ŽÁNR	Surfařský simulátor
■ PROGRAM	Video

Vychutnejte si nádherné modré vody Golden State - *California Watersports* vám totiž nabízí příležitost vyzkoušet si hned čtyři extrémní sporty spojené s vodou a sluncem, totiž: surfování, jachtaření, jízdu na vodních skútrech a jízdu ve vlnách na prkně. A ve vodě se můžete plácat buď ve volném režimu (Freeplay), anebo se zúčastnit soutěží typu Extreme Trick nebo Big Air. Díky snadnému ovládání zvládnete všechny náležité pohyby velmi rychle, takže se vám snad ani moc soli nedostane do plic. Vyčerpávající playtest *California Watersports* najdete v *PSM36*.



Windsurfing je nuda, ale v Kalifornii vás nečeká jen windsurfing. Ve vodě jde dělat tolik věcí!

Panzer Front

■ VYDAVATEL	JVC
■ ŽÁNR	Tankový simulátor
■ PROGRAM	Video

Tanky možná nepatří k těm nejúžasnějším částem armádní výzbroje, ale vzhledem ke svým destruktivním schopnostem jsou výtečným námětem pro videohru. *Panzer Front* je spíše strategická hra než střílečka, ale i tak máte spoustu času pořádně se na nepříteli vyřádit. V plné verzi hry máte na starost tank z doby druhé světové války a ostatní tanky likvidujete buď na straně slavných spojenců, nebo hnusných fašounů (je to na vás). Celkem je tu 20 hratelných tanků a před vámi spousta misí. Není to jen o tom plnou parou vlítnout do bitevní vřavy, musíte přemýšlet a využívat úkrytů - bez chytrosti nemáte šanci přežít ani den. Playtest *Panzer Front* je k vidění na straně 42.

Tanky z dějin: *Panzer Front* nás vrátí zpět do doby 2. světové války.



Rugrats In Paris: The Movie

■ VYDAVATEL	THQ
■ ŽÁNR	Plošinovka
■ PROGRAM	Video

Třetí playstationová hra, v níž vystupují tyhle problémové potvůrky - předtím jsme byli svědky *Rugrats* (*PSM13* 4/10) a *Rugrats Studio Tour* (*PSM28* 6/10). *Rugrats In Paris* vypráví o dobrodružstvích těchto malých hrůzáků ve Francii, a že to fakt stojí za to! Děj hry je postaven na nedávno uvedeném stejnojmenném filmu a vaším úkolem je dovést tyto krysičky do Euro Reptarland (neboli Krysárny), aby zde spravili jednoho roborakrysu. Jednu z postaviček provádíte 16 levely Reptarlandu i romantickou Paříží, přičemž pasete po součástkách, s jejichž pomocí byste mohli obrovskou mechanickou krysu opravit.



Krysy: Hrůza z TV se objevila i na PS1.

Power Rangers Lightspeed Rescue

■ VYDAVATEL	THQ
■ ŽÁNR	Arkádová adventura
■ PROGRAM	Video

Nesmlouvaví nájezdníci se protlačili už i na PlayStation, a to úplně poprvé. *Power Rangers Lightspeed Rescue* nabízí zajímavou kombinaci sevřených bojovkových prvků a rozvinuté arkádové adventury.

V plné verzi hry, roztažené do pěti úžasně barevně vyvedených úrovní, na vás útočí hordy zabijáků a vaším úkolem je přirozeně nejenom se ubránit, ale i je zlikvidovat. Navíc vás na cestě čekají překážky v podobě nesčetných hádanek.

Pokud se vám tohle video bude líbit a budete se chtít dozvědět víc, vězte, že v 36. čísle jsme přinesli playtest.



Někde už možná mají utrum, ale rvát se umějí stále dobře.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

NA PŘÍŠTÍM DISKU SE DOČKÁTE...

- TROCHU VENKOVA V ***SHEEP, DOG'N'WOLF***
- NĚCO DRSNOSTI V ***RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR***
- MANGOVSKÉ AKČNOSTI VE ***FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX***
- PLUS NĚCO MÁLO TROJEK V ***NBA HOOPZ***
- A SPOUSTY, SPOUSTY DALŠÍHO!



Sheep, Dog 'N' Wolf



Fear Effect 2: Retro Helix



NBA Hoopz





PlayStation®2

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE



KVĚTEN 2001

OBSAH







„JE ČAS SE POŘÁDNĚ VYZBROJIT A POSTAVIT SE CHLADNOKREVNÝM RUSKÝM ELITNÍM JEDNOTKÁM TVÁŘÍ V TVÁŘ. A JE JASNÉ, ŽE TO NEBUDE NIC SNADNÉHO...“

RAYMAN M

Rayman Multiplayer

Ubi Soft ohlásil další díl dobrodružství svého nejúspěšnějšího hrdiny, Raymana. Hra se jmenuje Rayman M, z čehož vyplývá, jaká bude její hlavní inovace - konečně si budeme moci zahrát proti sobě, a to rovnou ve čtyřech. Hráči si budou moci vybrat buď postavičku Raymana, nebo další postavy, mj. vílu Ly nebo Globoxe. Cílem je pokládat soupeřům pasti a rozdrtit všechny nepřátele. Každá postava má určité osobní schopnosti, v zásadě se však příliš neliší a všichni tedy umí běhat, skákat, šplhat, klouzat, létat a střílet jako Rayman.

Nemůžeme se ubránit dojmu, že bylo záměrem Ubi Softu vytvořit 3D akci stylu *Quake III Revolution*, ale přístupnou i menším dětem. Rozhodně to však není nic odsouzeníhodného. Obrázky vypadají optimisticky a nemůžeme se dočkat plné verze, která vyjde letos v listopadu. ■









CRASH

Wrath of Cortex

Ano, Crash se po třech letech vrací v plošinovce. Jasně, měli jsme příležitost ho poznat i trochu jinak, jako skvělého šoféra motokár v *Crash Team Racing* a univerzálního hrdinu v *Crash Bash*, ale co si budeme namlouvat, jeho původní role byla asi vůbec nejlepší.

První jeho hra pro PS2, která ponese podtitul *Wrath of Cortex*, bude opět stará dobrá lineární plošinovka, takže se Crash nebude moci volně potloukat rozsáhlými úrovněmi jako třeba Spyro. Hra nám trochu připomínala třetí díl, pochopitelně však s výrazně lepší grafikou - jsou tu čtyři teleporty do různých světů. V některých levelech ovládáte Crashovu sestru Coco, jinde běžíte „do" obrazovky a utíkáte před nějakým monstrem. Hra má vyjít letos na podzim. ■

KDO VYHRÁL V PSM 36?

Měsíc se s měsícem sešel a my tu máme vyhlášení další soutěže, tentokrát o deset kusů **C-12: Final Resistance** z 36. čísla. Na to, že byla třetí otázka pouze nesoutěžní a že druhá otázka prakticky žádnému trochu bystrému hráči nemohla dělat problémy (správná odpověď je pochopitelně A, Cambridge Studios stvořili sérii *MediEvil*), nám přišlo požehnaně špatných odpovědí. Odpověď na první otázku totiž není Kódové označení FBI pro mimozemský útok, jak si prakticky polovina účastníků myslela, ale izotop uhlíku, což jsme ostatně psali v článku vyšlém v předchozím čísle. A kdo tedy nakonec vyhrál?

Jana Sopůšková, Uherský Brod
Jiří Poděbradský, Praha 6
Roman Donal, Pardubice
Petr Míla, Brno
Vladimír Kos, Humpolec
Karel Musil, České Budějovice
Petr Černý, Obory
Zdeněk Vařeka, Ostrava 8
Jiří Krejzl, Přeštice
Antonín Čech, Praha 9

Na závěr ještě jedno upozornění - snažte se psát své jméno a adresu čitelně, nezřídka se nám stává, že údaje nelze přečíst a musíme tedy vylosovat někoho pečlivějšího.

PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7

PS2 STRUČNĚ

VŠECHNY NOVINKY O PS2, KTERÉ LZE OTISKNOUT.

***Gran Turismo 3* se stále odkládá. V Japonsku vyšlo 28. dubna (a obdrželo vesměs velmi pochvalné recenze), podle všeho se v Evropě dočkáme vydání až v červenci. Pro hardcore fandy bude (i u nás) k dispozici balení hry spolu s volantem Logitech. A mimochodem, hra bude obsahovat písně Lennyho Kravitze.**
Totéž platí i pro *Formula 1 2001* pro PlayStation 2, tady už je však čekání u konce. Hra měla původně vyjít ještě koncem loňského roku, na pulty se dostává právě nyní, nejpozději koncem května. Kromě hry bude krabice obsahovat i DVD disk se skvělým sestřihem všech závodů loňské sezony. Fajnšmekři, těšte se.
Z Konami přichází skvělá zpráva! Po dlouhém dohadování se David Hayter (mj. scénárista filmu *X-Men*), který namluvil postavu Solida Snakea v *Metal Gear Solidu*, rozhodl, že namluví našeho uctívaného hrdinu i v druhém dílu. Můžeme se rovněž těšit na Christophera Fritze jako Otacona a Patrica Lanea jako Revolvera Ocelota. Vše při starém.
Rockstar Games oznámili, že jejich právě dokončovanou PC akci *Max Payne* vytvoří i pro PlayStation 2. Hrdina Payne se vrhá do newyorského podsvětí, které je zaplaveno novou smrtonosnou drogou. Verze pro PlayStation 2 by s trochou štěstí mohla vyjít ještě letos.
THQ definitivně potvrdili, že pracují na třetím dílu *WWF Smackdown!* pro PlayStation 2. Hra vyjde ovšem pod novým názvem *Just Bring It*. První informace o hře se objeví v květnu na výstavě E3, v příštím čísle se tedy dočkáte podrobné reportáže.
Konami zřejmě usoudili, že se *Silent Scope* prodával dobře, ohlásili totiž, že připravují vydání druhého dílu, který s podtitulem *Dark Silhouette* stojí v hernách již více než rok. Hra vyjde ještě letos, kromě toho Konami plánují také vydání *ESPN NHL 2 Night 2002* a *ESPN NBA 2 Night 2002*. Uvidíme, zda se jim podaří překonat hokej či basket od EA.

■ CODEMASTERS CHYSTAJÍ *LMA MANAGER 2002* - BUDE MÍT ŘADU FUNKCÍ NAVÍC OPROTI PS1 VERZI ■ SQUARE, NAMCO A ENIX UZAVŘELI ALIANCI A JEDNAJÍ O VZÁJEMNÉ FINANČNÍ PODPOŘE - JAPONSKÁ RECESE...



NEZAPOMÍNEJTE!

Dosud nejsvětlejší Snakeova hodinka přišla na **PS1** - *Metal Gear Solid* je jednou z nejlepších her pro „starou“ PlayStation. Pokud jste ji ještě nehráli, v příštím čísle vám ji připomeneme demoverzí.



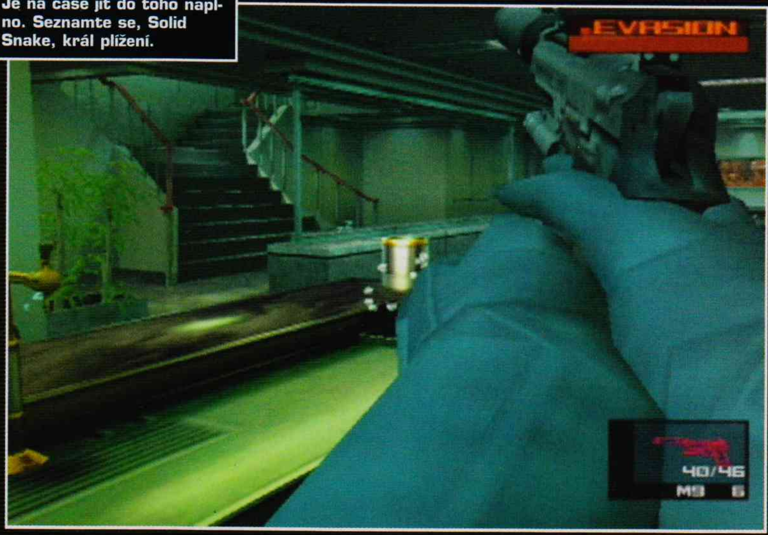
Jste za linií. Úkol zní: dostat se dovnitř a ven s minimálním rozruchem.



Váš nepřítel je v přesile, skvěle vyzbrojen a naprosto nelítostný.



Snake se na svém výletu ocitne tváří v tvář elitně vycvičeným ruským výsadkářům.



Je na čase jít do toho naplno. Seznamte se, Solid Snake, král plížení.

METAL GEAR SOLID 2

Text: Lee Hall

TOTO JE NEJVĚTŠÍ HRA, KTERÁ KDY VZNIKLA, A TO JEŠTĚ NENÍ HOTOVÁ. MY JSME PŘESTO SÁHLI KE KRVEPROLITÍ*, ABYCHOM VÁM MOHLI PŘINÉST ZPRÁVU O ÚŽASNÉM DEMU.

FAKTA

Vydavatel	Konami
Výrobce	In-house
Žánr	Plíživá akce
Počet hráčů	Jeden
Datum vydání	V prodeji (jako demo dodávané se *ZOE*)
Formát	PlayStation 2
Internet	www.konami.com

*Mnoho stráží prošlo při práci na tomto článku nevyslovitelnou agónií.

Podívejte se do budoucnosti, do doby, kdy z vás budou prošedivělí starci a zimomřivě se budete choulit u kamen. Svá vnoučata budete nudit vyprávěním o tom, jaká dobrodružství jste za mlada zažili coby super tajný agent s krycím jménem Solid Snake. V paměti vám to utkví z jednoho prostého důvodu: demo prvního levelu *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, které se nám po dlouhém boji podařilo vyrvat z ocelového sevření Konami, totiž skýtá pohled na nejlepší hru, jaká kdy byla napsána.

A s klidným srdcem můžeme prohlásit, že se nám ještě nikdy nestalo, abychom se tolik pobavili z pouhého jednoho levelu. Na druhé straně nestává se tak často, že by stvořitel Solid Snakea, Hideo Kojima, seslal nám smrtelníkům, disk božské many z videoherních nebes. Hra *Zone Of The Enders* (*PSM37* 9/10) je jeho první nadílkou pro PS2 a právě tato hra obsahuje hratelné demo *MGS2*, které jsme pro vás rozpitvali v tomto článku. Nicméně ta ochutnávka *MGS2* je tak úchvatná, že po chvilce začnete mít dojem, že jste si vlastně koupili to demo a hru *ZOE* k tomu dostali přibalenou zadarmo. Tak moc je totiž demo dobré.

Ale dost chození kolem horké kaše. Vyčenichali jsme všechny stráže a prozkoumali každou skříň, výklenek i potrubí, abychom vám demo mohli představit v celé jeho oslňující kráse.

Jak vidíte z úžasné sekvence fotek níže, celý úkol představuje jednu nešťastnou situaci. Z počátku to pro Snakea vypadá jako celkem nezáživná průzkumní mise, ovšem události rychle naberou spád. Pouze skrývání, kontrolovaná míra agresivity a inteligence vám pomohou překonat nástrahy.

PRVNÍ DOJMY ÚCHVATNÝ EPOS V NÁDHERNÉM DETAILU



Začínáme v New Yorku. Po mostu George Washingtona jde osamělý chodec. Kouří, jde pomalu a po plastové kapuci mu stékají velké kapky deště. Najednou se dává do běhu.

VENKOVNÍ ÚROVEŇ 1

LEGENDA

- DVEŘE
- DC – SUCHÁ KRABICE Z KARTONU
- WC – MOKRÁ KRABICE Z KARTONU
- D – DIAZEPAM
- B – OBVAZY
- R – DÁVKA ENERGIE
- C – GRANÁTY
- M – NÁBOJE DO M9
- U – NÁBOJE DO USP
- S – PARALYZUJÍCÍ GRANÁTY
- RUSKÝ VOJÁK
- BEZPEČNOSTNÍ KAMERA
- LASEROVÁ PAST

VYHAZOVÁNÍ LIDÍ

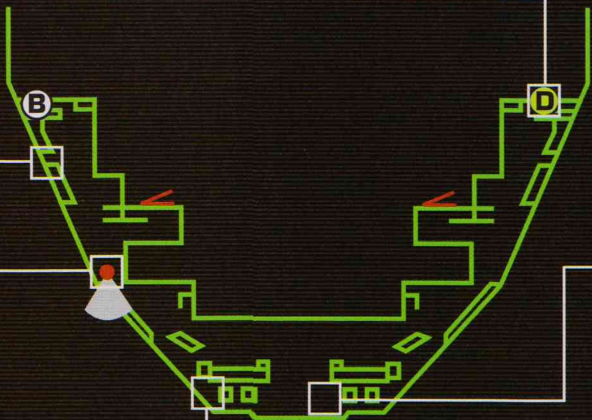


Spící stráž vytáhneme, postavíme na nohy, dotáhneme k otvoru na straně lodi. A podobně jako ruský voják v úvodu jej hodíme přes palubu. Rychlá střihová scéna celou záležitost elegantně zakončí a náš přítelíček se záhy koupe ve vlnách vedle odpadu z nemocnice.

DIAZEPAM



S postupující únavou vám začíná ubývat energie, třesou se vám ruce, což má negativní vliv na vaše míření a střelbu. Proto se hodí trochu diazepamu - hodíte ho do sebe a za chvíli jste zase v cajku.



USPÁVACÍ PUŠKA



Na rozdíl od svého předchůdce vám *Sons Of Liberty* umožňuje střílet z perspektivy první osoby. A co víc, své nepřátele můžete likvidovat uspávací puškou. Jednu dávku jsme nasolili do ruského výsadkáře - okamžitě to s ním šlehlo a spát bude zhruba dvě minuty. Později zjišťujeme, že stačí jedna i šipka do nohy, ovšem pak to trvá trochu déle, než se mu jed dostane z nohy k srdci.

ATMOSFÉRA



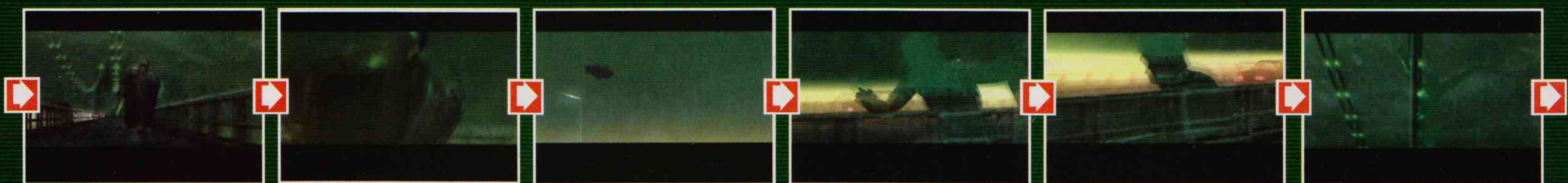
Na začátku hry bičuje palubu déšť a silný vítr. Šlehá nám tvář, a jak otáčíme hlavu, abychom se podívali, odkud to jde, jsme oslepeni obrovskými dešťovými kapkami. Na chvíli se zastavíme a cítíme, jak se loď pomalu pohybuje, jak se naklání pod vlivem přílivových vln a silného větru, jenž nám hvízdá v uších. Najednou si vzpomínáme, že existuje i svět za oknem pokoje, a tak odtrháváme oči od obrazovky, ovšem jen proto, abychom zažili naprostý šok - venku svítí slunce. Ano, *Sons Of Liberty* má takovou atmosféru, že na okolní svět prostě zapomenete. Právě jsme otevřeli novou kapitolu v dějinách playstationových her.

ZAMĚŘENO



Kromě zbraní máte k dispozici spoustu naprosto nezbytných věcí, jako jsou třeba cigarety nebo dalekohled. Krátké přepnutí do perspektivy první osoby a v dálce vidíte světlo. Zaměříte dalekohled a vidíte, jak ze tmy vychází ruský mariňák, ale on nás naštěstí vidět nemůže, byť s tou kamufláží to není nijak slavné. Do paměti si vrýváme jeho strážní prostor, a jakmile se otočí zády, pokračujeme v postupu.

PRVNÍ DOJMY POKRAČOVÁNÍ...



Z kaluží cáká voda, při poryvu větru mu odlétne kapuce, pak slyšíme zabzučení, jak Snake aktivuje svou kamuflážní výstroj. Skáče.

VENKOVNÍ ÚROVEŇ 2 ZABÍJEJTE PRO JÍDLO, VYHÝBEJTE SE STRÁŽÍM A ZAMIŘTE DO LODI.

ZOTAVOVÁNÍ



Vaše mise přirozeně nepokračuje úplně podle plánu a hned při prvních krocích budete spatřeni a postřeleni. Po palubě si to rázují tři mariňáci a my jdeme instinktivně na kolena - v ten okamžik ovšem zjišťujeme, že tato poloha přispívá k obnovení energie, a tak unikáme bezprostřednímu nebezpečí smrti. Nicméně v jiném, méně bezpečném úkrytu by tentýž trik byl čirou sebevraždou.

KLEPÁNÍ

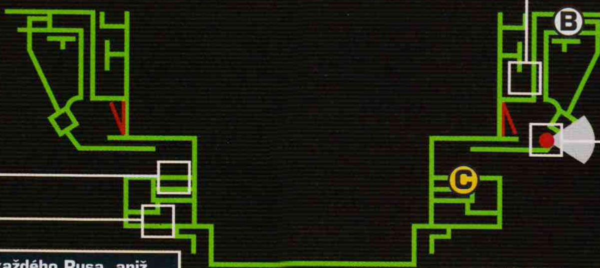


Stejně jako v *Metal Gear Solid* pro PS1, i zde můžete použít metodu „kamínků“, tj. zaujmout nepřítele nějakým zvukem a pak se kolem nich bezpečně proplížit. Tohoto triku jsme použili k ošálení dalšího strážce a nedokázali jsme se ubránit úsměvu.

ZKRATKY



Jelikož jsme si zvolili nejtěžší obtížnost, musíme projít kolem každého Rusa, aniž by nás někdo zmerčil. Všechny oblasti hry jsou doslova protkány zkratkami a skrýšemi, jež člověku umožňují vyhnout se hrubému násilí a místo toho používat vtip a obratnost. Tak třeba přes tuhle platformu se dostanete snadno dvojím stiskem



VYTŘESTE Z NĚJ CO TO DÁ



Bez zásob a plni strachu narážíme na tělo dalšího sejmutého Rusa. S bezvládným tělem zatřeseme a odměnou je nám užitečná sada obvazů. Někdy nicméně chvilku trvá, než se k materiálu dostanete.

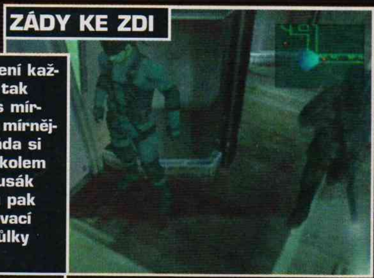
VENKOVNÍ ÚROVEŇ 3 ZMOCNĚTE SE MASKÁČŮ A ZNEŠKODNĚTE ODSTŘELOVAČE

KRABICE Z KARTONU

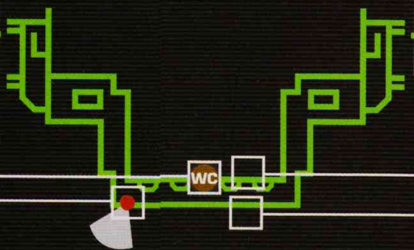


Poprvé se objevuje krabice z kartonu, i když úplně promočená. Schováváme se dovnitř, sedíme bez hnutí a čekáme, až mariňák znovu projde kolem. Pak ale začíná ta pravá komedie: chodicí krabice si to šine po palubě, přičemž se přikrčí a znehybní pokaždé, když hrozí, že se voják znovu otočí. Nicméně po chvíli nás to přestává bavit a řešíme to radikálně.

ZÁDY KE ZDI



Zabíjení natvrdo není každému po vkusu, a tak experimentujeme s mírnějším, podstatně mírnějším přístupem - záda si dřeme o zeď, aby kolem nás nic netušící Rusák přešel. Zezadu mu pak nadělíme dvě uspávací střely, do každé půlky zadnice jednu.



NA PĚSTI



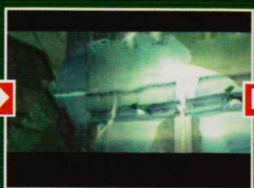
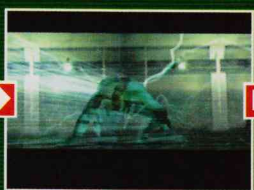
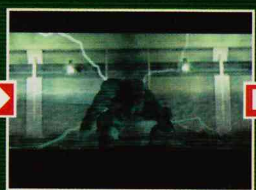
Snake to ale umí i s pěstmi, a to zatraceně dobře. Na Rusa jdeme natvrdo a přišpendlujeme jej k zábradlí. Tři rychlá stisknutí ◎ a kop z otočky jej posílají o palubu níž. Efektní, navíc s doprovodem nárazu těla na zem.

V ZAVĚŠENÍ



Tak tenhle fór je jak vystřižen ze *Syphon Filter* od SCEE. Visíme - à la Gabe - z ochozu a zjišťujeme, že jsme své síly poněkud přecenili, a tak s nejvyšším napětím sledujeme, jak nám ubývá ukazatel energie a voják stojící nad námi se ne a ne pohnout. Nicméně když už to vypadá nejhůř, znenadání se dává do chůze a my vylézáme sotva několik metrů za jeho zády.



Z mostu a po laně na bungee jumping se přenáší na palubu projíždějícího tankeru. Skrčený dopadá na loď. Kamufláž selhává a nám se nabízí pohled na Snakea

ŠPINAVÉ TRIKY

Někdy si prostě ruce ušpinit musíte a to obnáší velmi nešetrné zacházení s jistými nepřáteli. Ale co, vždyť na ženevskou konvenci dneska stejně nikdo nevěří, že ne?

ZLOMTE JIM VAZ

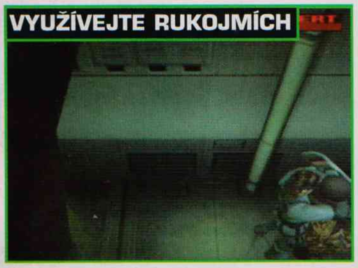


Upřímně řečeno, není to nikterak zapotřebí, ale i zde se Snake může připlížit ke strážím zezadu, chytit je do kravaty a pak je uškrtit nebo jim zlomit vaz. Tento druhý chvat doprovází nepříjemný zvuk lámané páteře.

BERTE RUKOJMÍ



VYUŽÍVEJTE RUKOJMÍCH



Stisknutí a podržení ◎ lze využít k uchopení nepřítele, kterého pak s sebou můžete vláčet po palubě. Když ho budete držet před sebou, jeho kámoši po vás nebudou střílet - a vy tak získáte čas na to přesunout se do bezpečnějšího místa. Nicméně musíte dávat setsakramentský pozor, protože lapený nepřítel učiní vše, aby se dostal z vašeho sevření, a pokud se mu to povede, ocitnete se přímo na ráně. Kdyby se vám to náhodou přihodilo, pak je nejlepší vzít roha, tedy pokud zrovna proti sobě nemáte méně než tři nepřátele. Pokud ano, pak máte docela slušnou šanci vyřídit je pěstmi.

PALUBA B - KAJUTY POSÁDKY

NAMLAŤTE SI HUBU



Další hloupý okamžik přichází tehdy, když se pokoušíte svižně vyběhnout po ocelových schodech. Ani snad nemusíme dodávat, že po pádu ležíte několik sekund v bezvědomí. A totéž se vám přihodí, když vykopnete dveře od skříně a necháte si je padnout na hlavu.

STOPY

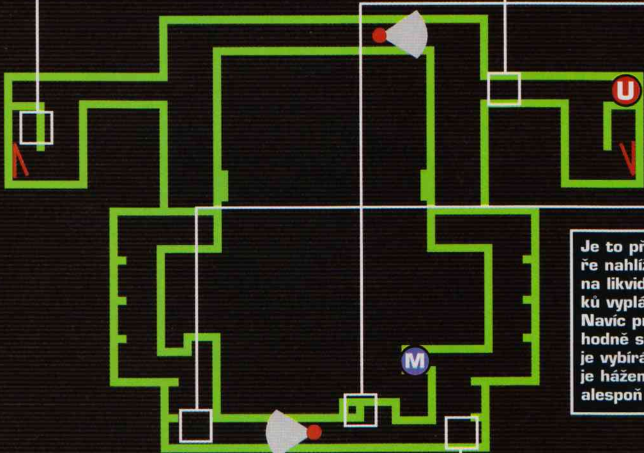


Jelikož na loď pronikáme z venku, kde zuří živly, necháváme za sebou na naleštěných podlahách stopy. A jak zahýbáme za roh, vidíme na displeji svého radaru vojáka, jak se sklání nad našimi šlépějemi a pak se nám vydává po stopě.

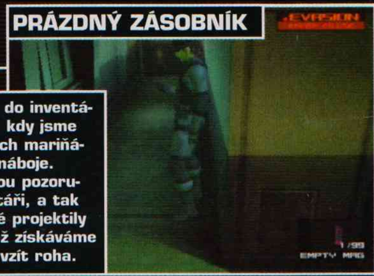
SESTŘELTE JE



Nejste odkázáni jenom na své pěsti a házení lidí do moře. V téhle skříni se totiž skrývá pistole, jež ukojí nejednu vaši skrytou touhu. Chopíme se jí a s nadšením začínáme řádit: ustřelené hlavy odlétávají, krev prýští na všechny strany. Teprve pozdě přicházíme na to, že zvuk pistole na nás upozornil i další stráže.



PRÁZDNÝ ZÁSOBNÍK



Je to příznačně bizarní, ale do inventáře nahlížíme až v okamžiku, kdy jsme na likvidaci nebohých ruských mariňáků vypálcali úplně všechny náboje. Navíc prázdné zásobníky jsou pozoruhodně stále vedeny v inventáři, a tak je vybíráme a jako neškodné projektily je házeme na nepřítele, čímž získáváme alespoň zlomek času na to vzít roha.

SMRTELNÁ KŘEČ



Střelíme do hrudi skoro mrtvého vojáka a nebožák sebou v poslední křeči škubne. Kulka do hlavy otupělého mariňáka má zase za následek klopýtání, agónii a pomalé umírání. Tělo opatrně překračujeme, navíc Snake jde po špičkách, aby si nepotřísnil boty od krve.

PRVNÍ DOJMY POKRAČOVÁNÍ...










krčícího se na palubě. Nad ním krouží vrtulník. Snake netuší, že jej sleduje uprchlík z minulé hry, Revolver Ocelot. Zazní známý zvuk a objevuje se Snakeův pomocník z minulé hry, Octacon.

PALUBA A - VESTIBUL POSÁDKY

RUCE VZHŮRU

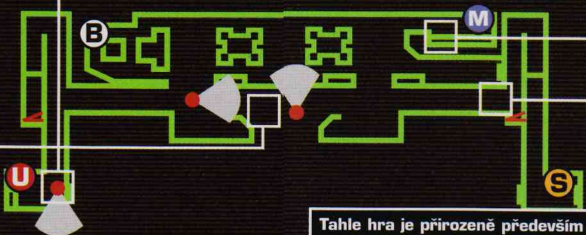


Seběhneme dolů a narazíme na zpola spícího Rusa. Naštěstí si nás nevšiml, a tak mu zblízka namíříme hlaveň do obličeje. Začne nás prosit o milost, my se zvráceným potěšením namíříme zbraň do jeho rozkroku a on nám začne nabízet různé věci. Až bude v konečné verzi mluvit anglicky, bude to naprosto fantastické.

GÉNIUS V LÁHVI



Úplně jako v pravém filmu skáčeme do kotrmelce, abychom unikli pozornosti několika Rusů. Ti po nás nicméně okamžitě začnou pálit, jenže se jaksi netrefují a pálí pouze do baru za námi, a všude tak létají kousky skla a lahví, doprovázené sprškou alkoholu. My zase spatříme krabici s kostkami ledu, pálíme do ní, led se rozsype po podlaze a pomalu začíná tát.



OMRAČUJÍCÍ GRANÁT



Natáhneme pistoli a do chodby, v níž se nacházejí dva Rusové, házíme omračující granát. V okamžiku, kdy si povšimnou tohoto skvostu poskakujícího po podlaze, už ovšem upadají do spánku a my se smíchem běžíme vstříc palmě vítězství.

OSTŘELOVÁNÍ



Tahle hra je přirozeně především o skrývání a jedním z nejlepších Snakeových triků je skrýt se, znenadání vyskočit, sejmout uspávací puškou jednoho či dva nepřátele a pak se znovu schovat. A i když se vám nepodaří zasáhnout terč přímo do hlavy, můžete to do něj sázet o sto šest, přičemž si můžete být jisti, že nakonec to s ním stejně sekne.

PALUBA A - KAJUTY POSÁDKY

DOBRÝ DEN, KOZY VEN

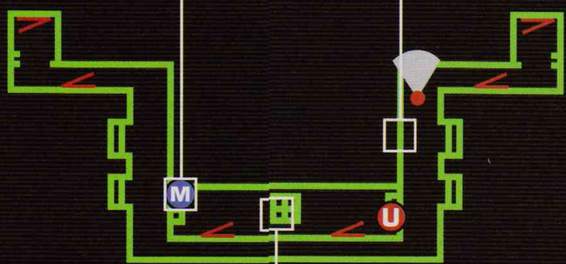


Ze všech těch nesčetných detailů je tento asi nejpohlednější. Otevřeme skříňku amerického mariňáka a co nenajdeme: kočku na plakátě. Stiskáváme tlačítko pro ohledání pohledem a naše zírání je doprovázeno zvukem polibku, jak se Snake nemohl udržet a plakát políbil.

RÁDIO ZRUŠENO



Každý ruský voják má na pravé kyčli vysílačku. Pozorně proto zamíříme a střílíme na ni, aby nemohl kontaktovat své kámoše a spustit alarm. S úsměvem sledujeme, jak sahá po odpálené vysílačce, pak s děsem v tváři otáčí hlavu a hledí do ústí naší zbraně.



ŠOKY ZE SKŘÍŇKY



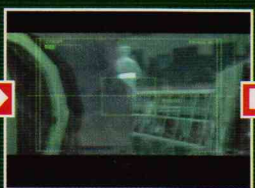
Je jistá rozkoš v tom cpát mrtvá těla do skříněk. Jednoho tuhého nešťastníka takhle nacpeme do této bizarní rakve a zabouchneme za ním dveře. Ale jaké je naše zděšení, když se dveře náhodou otevřou a nám spadne na záda bezvládná mrtvola.

PÁRA



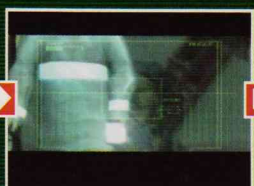
Upoutali jsme pozornost stráže, a tak se skrýváme za nedalekou zdí - to ale jenom proto, abychom po chvilce vyskočili a kulkami proděravěli potrubí za strážcovými zády, což mu způsobí pěkné popáleniny.

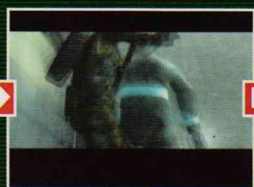












Snake s ním probírá detaily mise, jenže celý plán se hroutí v okamžiku, kdy je loď přepadena. Po palubě se míhají stíny, hlídkující námořníci

PALUBA C - KAJUTY POSÁDKY

NATVRDO



Narazíme na prázdnou chodbu s jedinou CCTV kamerou - bezpečnostní zařízení ze strany odpálíme a prochází nám to, protože naštěstí nikdo není v doslechu. Rovněž to znamená, že si nemusíme dělat starosti s tím, že by nás někdo zahlédl, až se třeba později budeme muset vracet stejnou cestou ve spěchu. Trochu nám připadá divné, že odpálené zařízení nikdo nepřichází zkontrolovat a opravit.

ÚTOK GRANÁTEM

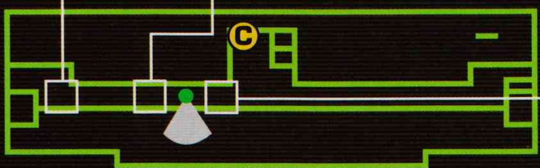


Po chvilce tréninku to zkoušíme znovu a jinak, teď s granátem a díváme se, jak se vzduch naplňuje úlomky a prachem, které ruší signál. Kvůli tomu sice klekne i naše vysílačka, ale zase se dostaneme nepozorovaně kolem bezpečnostní kamery. Vzhledem k nervům a slepotě jen tak pobíháme kolem a skrýváme se, dokud se náš radar neuvede znovu do činnosti.

SKRYTÉ STOPY

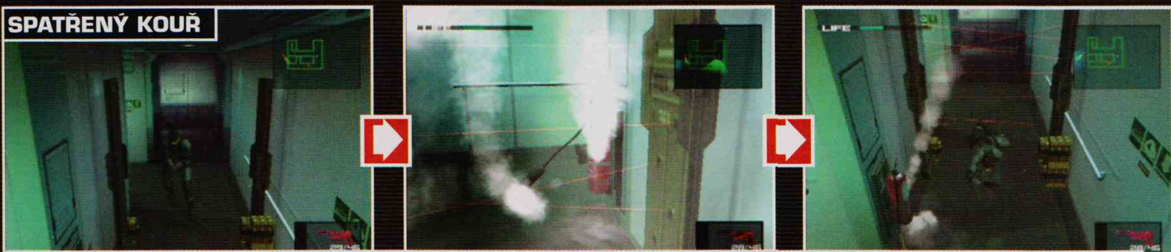


Vracíme se a šouráme se zadkem kolem zdi, abychom se proplížili pod kamerou. Pak načasujeme správný okamžik a mažeme pryč. Toto je nejjistější, byť taky nejobtížnější způsob, jak nezanechat žádné stopy.



PALUBA D - KAJUTY POSÁDKY

SPATŘENÝ KOUŘ

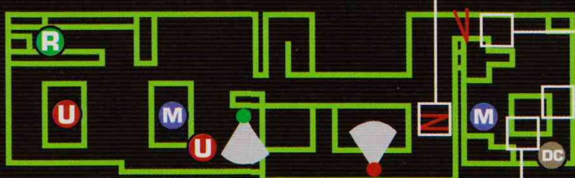


Po intercomu dostáváme echo, že podezřelé balíčky u paty dvou ocelových pólů jsou skutečně rizikové. Střílíme do hasicího přístroje, z něhož začíná unikat CO_2 a objevuje se řada tenkých červených laserových paprsků. Jdeme k zemi a plazíme se pod nimi do bezpečí. Jenže ani to nám nestačilo, a tak se vracíme a škrtáme zapalovačem - kouř z cigarety má tentýž efekt. A kdo prosím říkal, že kouření škodí zdraví...

VYČIŠTĚNO



Nepřátelé často pracují v tandemu. Jeden jde vpředu a signalizuje kámošovi, který jej kryje, a pak - pokud je vzduch čistý - jej následuje. Vaši počítačoví nepřátelé jsou obdařeni skutečnou inteligencí, až z toho člověku běhá mráz po zádech.



MELOUNOVÁ VODKA



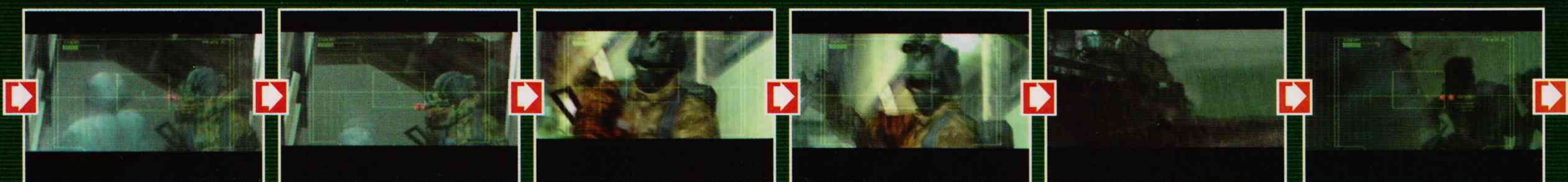
Skrýváme se pod policemi s ovocem a alkoholem, když tu nás zmerčí dva ruští vojáci. Nasolíme jim pár kulek do nohou, což je pořádně naštve, a tak po nás vyšlou granát. Ten náležitě exploduje a paluba se rázem pokryje vrstvou ovocné šťávy a alkoholu, která se má smísit s naší krví.

VZBUĎ SE, VZBUĎ SE!



Sejmuli jsme jednu stráž, ovšem na průzkum oblasti přišel i jeho kámoš - ten přirozeně vytuhlého kolegu najde, avšak namísto toho, aby se vydal bezdušše pátrat po nás, nakopne kámoše, aby se probudil a kryl mu zadek - a my jsme najednou v dvojitém průseru.

PRVNÍ DOJMY POKRAČOVÁNÍ...



nic netuší. Stejně už je pozdě. Jednomu podřízli krk, takže mu skoro upadla hlava, druhému vězí nůž v krku a z přeseknuté tepny příští krev. Maskovaní teroristé

MISTR RAS:

Možná to není úplně nezbytné, ale zato je strašná sranda pumpovat do nebohých Rusáků kulku za kulkou. Ale co, vždyť vy jste taky museli jen přihlížet, jak oni bez sebemenšího slitování sejmuli spoustu neozbrojených námořníků.

ŠPENDLÍK



Tady máte příklad, jak nejlépe využít uspávací šipky - až lehne, sázejte mu je do hlavy jedny po druhé, dokud vám nedojde zásobník. Někoho možná napadne, že to je zbytečné a plýtvání náboji. Nás ale ne...

PŘÍKLAD



Ve hře, kde jde o utajení, se vám někdy stane, že vás svrbí prsty, jak si chcete z nepřátel vystřelit. To můžete udělat tak, že jednoho sejmete a necháte ležet na viditelném místě. Kámoši jej přirozeně najdou, zmocní se jich strach a půjdou po vás jak vlčáci. Vy se ovšem někde skryjte, a jakmile se rozběhnou vás hledat, koukejte zmizet.

TREST



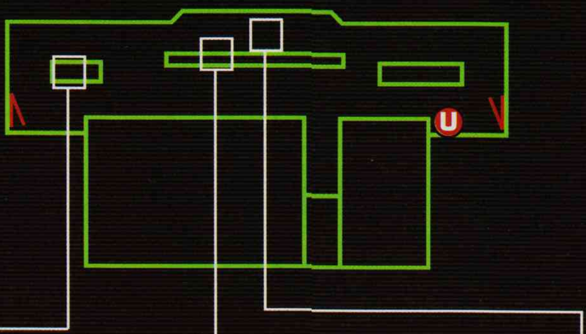
Stále vás děsí povraždění námořníků? Dostaňte nepřítele do kouta, aby se vzdal a pak mu ustřelte ruce, každou hezky těsně pod loktem. To se začne pěkně klepat. Pak ho střelte do nohy a kochejte se, jak se belhá pryč a při tom vykrvácí. Načasování posledního hřebíku do rakve záleží čistě na vaší diskrétnosti.

SVINČÍK



Dostaňte nepřítele do čisté místnosti, třeba šatny na mapě šest, a pak to do něj začněte mastit. Na podlaze můžete vytvářet úchvatné obrazy jako nějaký moderní malíř. A můžete si dát i úkol, třeba pokrýt celou místnost krví. Cože? Že vám to nepřijde zajímavé?

PALUBA E - MŮSTEK



MRTVOLY



Mrazivá připomínka ruského útoku - další nevinná oběť, s hrdlem podřezaným ostrou zbraní.

OKNO



Odkutálíme se pryč a ve střihové scéně zahlédneme Olgu. Je jasné, že chceme-li postoupit dál, musíme kolem ní a stejně tak je zřejmé, že je v kontaktu s někým mimo loď. Děj se pěkně zamotává a my se najednou cítíme strašně zranitelní.

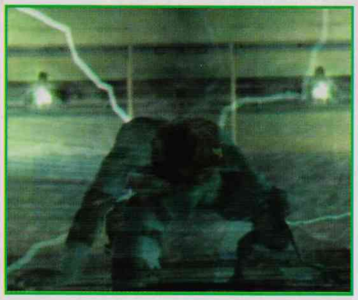
KONEC?



Tak konečně jsme se dostali přes můstek, když vtom dostáváme zprávu od Octacona: „Jdi dolů a najdi skutečného Metala." Otáčíme se, abychom se vydali splnit tento nový pokyn, ovšem záhy zjišťujeme, že toto demo nám nedovolí jít mnohem dál. A tak utíráme velkou slzu a neradi se připravujeme na konec.

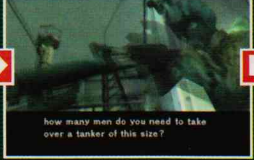
FILMOVÉ VIRY

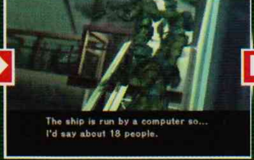




Scéna, ve které se Snake objeví před našimi zraky a přistane na palubě lodi, je jako vystřižená z *Terminátora*. Je schoulený do klubíčka a od jeho postavy se odrážejí paprsky světla. Pak přichází scéna zcela zjevně inspirovaná filmem *The Rock*, ve které ruští mariňáci brutálně vytřískají duše z těl nevinným a přátelsky vyhlížejícím americkým námořníkům. Pozdější scéna, ve které bojujete s Olgou Gurlovichovou a kolem vás prolétávají kulky, je zase ozvěnou některých momentů z *Matrix*.













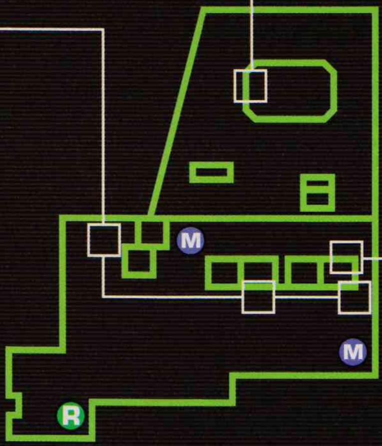
metodicky prohledávají palubu a Snake s Octaconem zuřivě diskutují co dělat. Snake zůstává v úkrytu, z dohledu zabijáků. Prohlíží

SOUBOJ ZLIKVIDUJTE RUSKOU AGENTKU OLGU A JSTE U CÍLE.

HORKÁ MÍSTA



Několik míst na mapě je jako stvořených k odstřelování. Máte skvělý výhled a zároveň jste kryti. My je vždy použili pouze jednou a pak šli dál, aby Olga neměla čas vyzkoušet na nás své pistole.



PLACHTOVINA



Olga využila prostoru za krabicemi zakrytými plachtovinou, aby si nabila pistole, aniž by se při tom musela vystavit našim zbraním, a tak míříme na tenké úvazky, které plachtovinu drží u podlahy. Stačí se trefit dvakrát, plachtovina odlétne a pohyb nepřátelské agentky se nám rázem sleduje mnohem lépe.

BOSSŮV POHLED



Pohled z perspektivy třetí osoby jsme obětovali ve prospěch brilantně přesného pohledu z první osoby, ovšem v poslední bitvě znovu objevujeme ten první. Protože bojujeme vlastně stále v pohybu, nemáme dostatek času se zastavit a zamířit, a tak když podržíme ◎, zamíří se laserový zaměřovač na Olgu a pak ji hezky sejmete.

KRABICE



Abychom Olgu uvedli do omylu, po každém výstřelu hodíme jednu z těchto krabic jiným směrem. Ona pak má za to, že jsme stále na druhé straně, čehož využijeme, vyskočíme z úkrytu a nějakou tu kulku pošleme jejím směrem.

NA SÍTI



JMÉNO VE HŘE

Vynalézaví lidé od Konami právě organizují na specializované internetové stránce *Metal Gear Solid* soutěž pro příznivce této nejlepší špionážní řady na světě. A cena? Vaše jméno vytištěné na štítcích mrtvých vojáků v *MGS2: Sons Of Liberty*. Pokud se chcete zaregistrovat, navštivte stránku

www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

OHODNOCENÍ PODLE DEMA

Podle své výkonnosti v demu dostanete ohodnocení a budete poměřováni se všemi ostatními nejaponskými uchazeči. V době uzávěrky tohoto čísla se jistému týpkovi podařilo celé demo dohrát za 1 minutu 50 sekund a použil pouze čtyři náboje.

Chcete-li vůbec mít šanci na vysoké ohodnocení, musíte hru hrát v nejtěžší obtížnosti a pokusit se celý level projít, aniž by vás někdo spatřil. Klíčová je přirozeně i rychlost, stejně jako používání co nejmenšího počtu zbraní, a tak se pokoušejte demo dohrát tak, abyste se co nejvíce vyhýbali konfrontacím, a pokud možno i celým sekcím. Hodně štěstí, vojáku.

www.kcej.co.jp.

NEDOKONALÁ DESÍTKA



Nu dobrá, proč si to nepřiznat, ani toto demo není úplně bez chyby - pár mušek by se našlo a byli bychom moc rádi, kdyby se je podařilo do konečné verze vychytat. Například když vyjdete z místnosti, její obsah se „resetuje", takže můžete strávit celé hodiny hledáním nových způsobů, jak bojovat proti nepřátelům, a zároveň je to poněkud frustrující, když vám schází zbraně a vy musíte bojovat proti stejným protivníkům, jako by se nic nestalo.

Je zde rovněž jedna či dvě oblasti, kde by šla vylepšit i vizuální stránka - například když táhnete svou oběť po schodech, zmizí jí najednou hlava. Co je tohle za drsňáka, když mu praštíte palicí o železný schod a ona mu upadne?

Na jiném místě se zase ocitnete na konci chodby v plném denním světle, nepřítel se dívá přímo na vás, a přesto vás nevidí, což působí trochu směšně. A když bojujete proti Olze, má jistý okamžik nesmrtelnosti, když naříká, což je pěkně frustrující, protože vy v tomto momentu nechcete nic jiného, než ji dodělat - jako byste to udělali ve skutečnosti.

To jsme ale hrozní rejpalové, že?

PlayStation Magazín VERDIKT



Skutečnost, že toto demo - jenom malou část prvního levelu - můžete dohrát za několik minut, a přesto strávit hodiny a hodiny prozkoumáváním jeho zákoutí, je tím nejlepším důkazem o výtečnosti hry. Odmyslíme-li si pár chybiček, pak je toto zcela jednoznačně zatím nejlepší hra, kterou jsme na PlayStation 2 hráli a zároveň obrovský krok za naprosto úžasného předchůdce. Větší kompliment snad už žádné hře složit nelze.

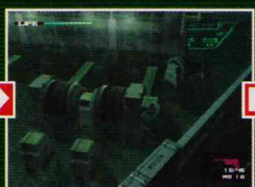
10 z DESETI

PRVNÍ DOJMY POKRAČOVÁNÍ...





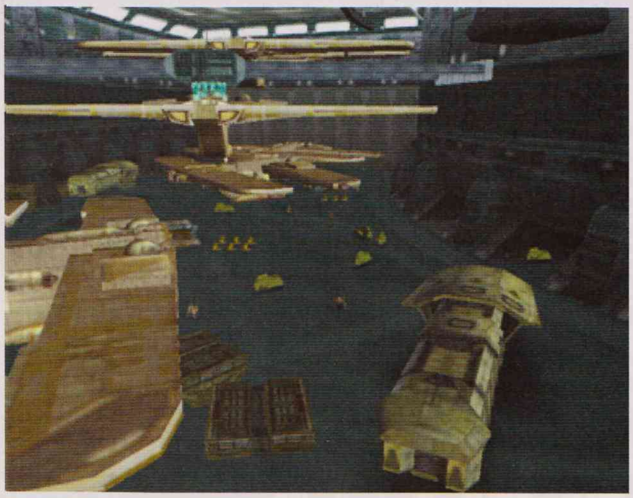




palubu dalekohledem a na horní palubě vidí výraznou postavu. Rus kochající se svým dílem. Stále v úkrytu, Snake se připravuje na strašlivý boj...



Hvězdné právo: Sledujte, jak slábne brnění vašich protivníků - viz speciální ikonka ve spodní levé části obrazovky.







Jedno z mála zpestření je to, že během bitvy můžete vydávat rozkazy i svým spoluletcům. Nic objevného, ale potěší.

STAR WARS STARFIGHTER



A CO TAKHLE NĚCO NOVÉHO?

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Activision
- **VÝROBCE:** LucasArts
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Ukryté lodě.
  - Tajné módy pro dva hráče.
  - 14 misí (+ bonusy).

„Hvězdné války jsou vietnamské trauma naší generace," pronesl jeden slavný režisér a měl naprostou pravdu. I když už od data jejich premiéry uplynulo přes dvacet let a nový díl nadělal víc škody než užitku, pořád má fenomén *Star Wars* takovou sílu, že za sebou utáhne kvantum figurek, komiksů, knížek, plakátů a samozřejmě i videoher.

A jelikož je pod hrami na téma Hvězdných válek podepsána firma LucasArts, je téměř zaručené, že hry budou skoro vždycky na solidní úrovni - prostě nehrozí, že se podíváte a vrhnete. Ano, ti dva důvtipnější z vás si všimli, že jsem použil slova „skoro vždycky" - tudíž odhadli, že tou výjimkou z pravidla bude právě tahle hra. A mají pravdu. Tedy, ne že by se vám po spatření *Star Wars Starfighter* chtělo zvracet - grafika je PS2kově solidní a vymakaná - ale co se týče hry... No, vezměme to od začátku.

jako korouhvička ve vichřici a pálíte po nepřátelích jako...

Promiňte, už zase jsem do toho spadl. Tolik jsem se snažil vyléčit ze závislosti na stupidních přirovnáních a vidíte, vrátilo se to a s mnohem větší silou. Proto, milé děti, až vám budou učitelé před školou nabízet dávku přirovnání, řekněte rázně NE! a radši si kupte heroin.



Některé mise *Starfightera* se odehrávají ve volném vesmíru, jiné přímo na planetě.

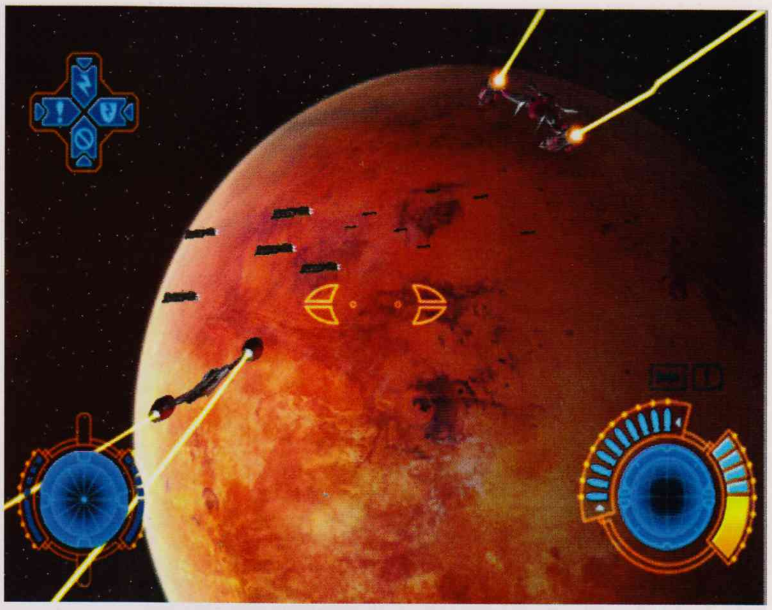
Grafika je PS2kově solidní a vymakaná - ale co se týče hry...

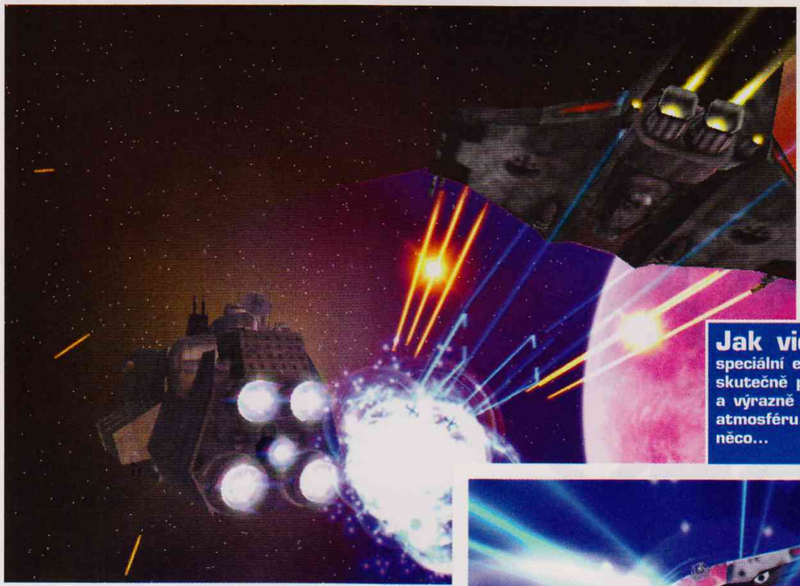
A jak jinak byste chtěli začít než pořádným tréninkem. Přece nemůžete vzlétnout do vesmíru jen tak, bez náležité přípravy. Dokud nepředvedete, co ve vás je, máte prostě smůlu. Naštěstí cvičné mise nejsou zas tak těžké (sestřelit pár bójí, odpálit nepřátelské stíhačky a nakonec sejmout instruktora) - ale už v nich se začíná projevovat to, co bude držet celou hru pod krkem. Řekněme si to pěkně od plic - chybí jí koule. Nemá šťávu, drajv a života je v ní jako v chcíplém krtkovi. Jasně, pohybuje se jako hladce promazaná fretka, grafika je čistá jako letní obloha, ale když se jenom otáčíte

Ale už jsem v pořádku a můžu pokračovat. Takže, když opadne první opojení hrou, její skvělou grafikou a plynulostí pohybů, zjistíte, že *Star Wars Starfighter* je ve své podstatě taková vypulírovanější verze *Asteroidů* - ze všech stran na vás vylétávají nepřátelské rakety, vy je zaměřujete a střílíte. Většina z nich se rozpadne po jedné, dvou střelách. Samozřejmě můžete také létat a kličkovat, ale většinou se jen točíte kolem své osy a střílíte všechno, co se kolem vás mihne. Časem se sice objeví zajímavější souboje, ale člověk musí mít opravdu sloní trpělivost, aby to po druhé misi nevypnul a CD nerozšlapal. Stručně řečeno, hra trpí

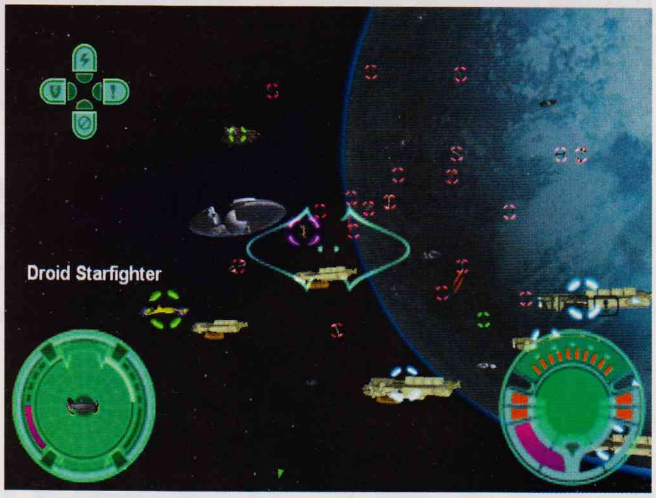








Jak vidíte, speciální efekty jsou skutečně prvotřídní a výrazně podporují atmosféru. Alespoň něco…



Droid Starfighter





tím, čím zatím trpí i většina ostatních her na PS2 - dokonalý obal a uvnitř totální prázdno.

A teď, když už jsem řekl všechno, co se ke hře říci dalo, můžu utrousit pár slov o příběhu. Je zasazený do světa *První epizody*, ale díkybohu je poměrně inteligentnější, než byl film, a (alespoň tam, kam jsem se stačil dostat) nevystupuje tu Jar-El. Začínáte na planetě Naboo a postupně vystřídáte tři postavy - pilotního nováčka Rhyse, žoldáka Vaniu a piráta Nyma. K dispozici máte čtrnáct misí a k sestřelení hafo stíhaček a bojových droidů. Chvílemi budete bojovat v hlubokém vesmíru (kde možná nikdo neuslyší váš křik, ale zato vy slyšíte každou nadávku vašich protivníků), chvílemi budete lítat proklatě nízko nad povrchem cizích planet. Ale ať budete dělat, co budete chtít, hra pořád zůstane jen primitivní střílečkou v dokonalém grafickém hávu.

Ale fenomén zvaný *Star Wars* přežije všechno. Počítám, že i poté, co lidstvo vyhladí dobyvatelská rasa mimozemšťanů z planety Frotex, budou se objevovat nové a nové figurky, komiksy, knížky, plakáty a samozřejmě počítačové hry. Nevím jak, ale budou. Protože mýtus *Hvězdných válek* nemůže zastavit něco tak malicherného jako kompletní genocida lidského druhu. A nemůže je zastavit ani jedna nepovedená hra. ■

Jiří Pavlovský

WWW.LUCASARTS.COM

Oficiální český PlayStation Magazín

VERDIKT

Solidní střílečka, která ovšem postrádá sebemenší dotek originality.

OKOUKANÉ

6
Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: STAR TREK INVASION** (PSM30 9/10) To nejlepší, co na PS1 můžete najít.
- **PS2: GUN GRIFFON BLAZE** (PSM35 6/10) Grafika nic moc, ale zato spousta výbuchů a akce.

Darth Maul

TAJEMSTVÍ A BONUSŮ JE VE STARFIGHTERU POŽEHNANĚ…



Podaří-li se vám absolvovat celou hru (a není to nic těžkého), v garáži se vám objeví tie-fighter Darth Maula. Tohle vznášedlo je pochopitelně rychlejší, výkonnější, zkrátka po všech směrech smrtící. Tak se tužte.



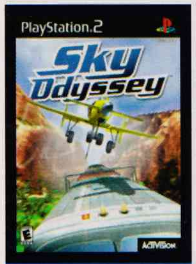
Vzduchem letí letadlo - na hlavu mi dopadlo.







SKY ODYSSEY



FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Cross (pro SCEI)
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Změny povětrnostních podmínek.
  - Možnost nahrání vašich nejlepších akrobatických kousků.

POHÁDKA O LETADÉLKU KÁNĚTI.

Toho dne neměl Biggles do čeho píchnout. Rudého Barona nechtěla matka pustit z domu, protože odmítl jíst špenát a zbývající Němci byli zalezlí někde v bunkru a hráli si s holkama na doktora. Vypadalo to na pěkně nudné odpoledne. Ovšem Biggles nebyl z těch, kteří by se dali tak snadno otrávit. Dobrá, řekl si, když nemůžu po nikom střílet, alespoň se rozhlédnu, co je tady kolem. A kouzelné sluchátko odpovědělo, ale jistě, jak si přejete... ne, tak to je jiný příběh. No prostě Biggles nasedl do svého dvojplošníku a vzlétl k nebesům - a dál už jsou to dějiny. Dějiny počítačových her.

Ano, odhodme zbytečnou skromnost. *Sky Odyssey* je první věc, která vznikla pro PlayStation 2 a o které se dá bez uzardění říci, že je to letecký simulátor. A to skvělý letecký simulátor. Ovládání je sice lehce náročnější - při řízení dvojplošníku upotřebíte veškeré páčky a knoflíky, co jich na vašem ovladači je - ale do krve přechází se snadností viru HIV. Za chvíli budete mistrem v oboru vrtulového lítání a s klidem proletíte i úzkou soutěskou a s elegancí se vyhnete padajícím stalagmitům (nebo stalaktitům?... teď nevím). Ovšem neradujte se, to je pouze začátek.

Hra je na PlayStation 2 a tak je jasné, že vaší náplní nebude létat z Horní Podbaby do Dolních Počernic a vozit píci pro telata. Bude objevovat nové ostrovy. Mise jsou různorodé a většinou pořádně dlouhé - pod deset minut není snad ani jedna. Jak už jsem psal, vašimi nepřáteli nebudou konkurenční letouny - ale jen větry a přírodní překážky. Ovšem myšlenku na to, že byste nějakou misi dohráli na první pokus, můžete rovnou políbit na rozloučenou. Ani na easy to není příliš easy a pokaždé vám bude nějakou chvíli trvat, než přijdete na ten správný gryf. Třeba jedna mise spočívá v tom, že musíte vlétnout do podzemních slují a prokličkovat jeskyněmi až k místu, kde můžete přistát a vyzvednout kus vzácné mapy. Jindy je zas nezbytné, abyste provedli čerpání za letu. No prostě žádná sranda. A takových úkolů máte osmnáct a rozhodně vám nějaký čas zaberou. A pak jsou tu samozřejmě speciální módy, u kterých si můžete odpočinout od základní hry. Pokud se nemýlím, je to Free Flight, Sky Writing a Target Mode (zase žádné střílení, musíte v limitu prolétnout co největším počtem vzdušných turniketů).



Simulátor pro lidi, kteří nesnáší simulátory.

Tvůrci hry se ke *Sky Odyssey* vyjádřili: „Na trhu jsou v současnosti dva typy leteckých her - simulátory a střílečky. Simulátory jsou většinou úděsně obtížné a zkoušet třeba přistát, to je nekonečná série frustrujících katastrof. A střílečky? Tam zas



To je panečku svistot jako ve fučce na lochnesce. Prostě paráda.



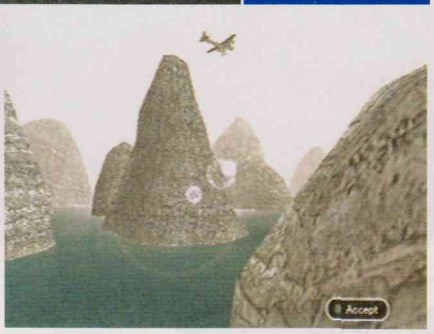


Přistaňte na lodi, Vaše blahorodí. Dobře, přestanu veršovat - ale můžu vás ujistit, že až budete tak po desáté zkoušet přistát na lodi, taky vám z toho začne hrabat.





Nejste spokojeni s barvou svého letadla? Vezměte ho do režimu Customization a vymalujte si jej podle svého.





o létání nejde skoro vůbec. Hráč je tolik soustředěný na odstřelování nepřátel, že si skoro ani nevšimne, že je ve vzduchu. *Sky Odyssey* jsme se snažili vytvořit jako hru o tom, jak úžasné může být létaní."

A to se povedlo. Létání nikdy nebylo tak nádherné. Na váš jemný dotyk čekají kniply všech možných vznášedel - počínaje dvojplošníkem, přes helikoptéry, experimentální stíhačky až po nablýskané létající talíře. Každé letadlo se ovládá trochu jinak - takže hráč nemůže po několika prvních levelech usnout na vavřínech a je nucený pořád zkoušet nové a nové techniky.

Grafika? Je to PlayStation 2, takže je to samozřejmě paráda. Jenže je to asi až moc velká paráda, protože to někdy počítač drobně nestíhá a hra se zpomalí, nebo dokonce na chvíli zasekne. Ale to jsou jen malé škrábance na dokonalé metalíze perfektní hry. Slunce svítí a vrhá pablesky, déšť zalévá pilotní kabinu, ranní mlha snižuje viditelnost - inu, jak by řekli filozofové: prostě počasí.

Simulátor pro lidi, kteří nesnáší simulátory, praví jedna recenze. Má pravdu. *Sky Odyssey* si bere z leteckých simulátorů jen tolik, aby hra měla příchuť reality - ale aby byla ještě pořád především zábavná. Což se povedlo. Díky, pane Bigglesworthe. ■

Jiří Pavlovský

WWW.EA-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Poklidnější (ale těžká) hra pro lidi, kteří se na chvíli obejdou bez nonstop akce.

8 Z DESETI

KOLMÝ START

Ufo



Na začátku si můžete vybrat z pouhých tří letadel, ale nezoufejte. Z obyčejných dvojplošníků se brzo dostanete k experimentálním letounům, a když budete šikovní, hra vám dovolí zalétat si i se samotným UFO talířem. Netřeba připomínat, že chování každého z letadel je jiné a že i UFO se chová jedinečně.



ALTERNATIVY

- **PS1: N-GEN RACING** (PSM27 8/10) Jednodušší a rychlejší - především závodní hra.
- **PS2: STAR WARS STARFIGHTER** (6/10) Vizuálně skvělá, jinak ale mrtvá střílečka.

TEXT: Jiří Zídek, Lukáš Danihelka

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

STEREOPHONICS - JUST ENOUGH EDUCATION TO PERFORM



Je mi jasné, že v tuto chvíli všichni příznivci anglické nezávislé scény čekají na novou desku Radiohead, ale každý z obdivovatelů tohoto proudu nemohl minout nadějné trio z britského Walesu, Stereophonics. Jejich poslední deska přinesla velmi povedenou snůšku kvalitního britpopu a po velmi kladném přijetí přicházejí s horkou novinkou. Ocenit se dá zejména snaha o různorodost tracků ve stylu, který se nezasvěceným snadno slévá v jeden celek. Zajímavé přechody a zejména zabarvení hlasu přisuzují kapele místo ve vedoucí skupině žánru. Kvalita novinkových titulů pornobranže jde dolů, tak můžete své těžce vydělané penízky obětovat výjimečně na tenhle povedený titul.

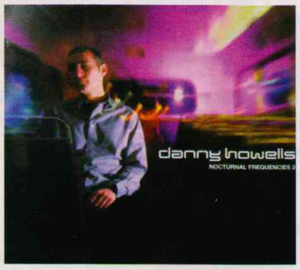
VYDÁVÁ: BMG ARIOLA
VERDIKT: Chutný předkrm před Radiohead. **8/10**



>>V prodeji>>

URBAN FUNK BREAKS II

Máte možnost nahlédnout do moderní podoby funku. Tedy alespoň podle názvu této kompilace. Z poslechu desky je zřejmé, že si dnes funk každý představuje jinak. To však v žádném případě neznamená, že by právě tato kompilace vyznívala do ztracena. Naopak, na prvním disku naleznete velké množství příjemných a svižných skladeb na break-beatovém základě, jejichž poslech nezkazí příjemné odpoledne a manželce či přítelkyni zpříjemní a urychlí úklidové práce. Muzika je energická a nevtíravá, tudíž je pravděpodobné že vám ještě v ušetřeném čase umyje auto, pokud jí půjčíte na parkoviště discman. Druhý disk berte jako zdarma, obsahuje 5 větších mixů, které pro změnu manželce pouštějte za trest.
Vydává: MUTE CS
Verdikt: Ujde. **7/10**



>>V prodeji>>

DANNY HOWELLS - NOCTURNAL FREQUENCIES 2

Tak tuhle novinku jsem si doslova vybojoval na vydavatelství BMG. Přestože zde není, jak říkají, důvod k propagaci pro obavy z nízkého prodeje, jsem rozhodnutý přesvědčit je o opaku. První díl se mi dostal do ruky zhruba před dvěma lety a dodnes jsem ho nepřestal občas poslouchat. Výborný dubový set, jak dělaný pro poklidný večer i pro divoké vášně. Dobře, že vychází druhý díl. Divoké rytmické orgie jak odněkud z Afriky hned na začátku disku naznačují, že klídek z prvního dílu je přiškrcen divočejší jízdou. Set pak zčásti připomíná první díl a zčásti vyznívá jako velmi pohodově sestavený postupný výplach mozku. Druhý disk si v ničem nezadá s prvním a já musím opět sklonit hlavu před uměním DJ Dannyho Howelse.
Vydává: BMG ARIOLA
Verdikt: Jen o chlup za prvním dílem. **8/10**



>>V prodeji>>

BIG PUNISHER: ENDANGERED SPECIES

Opravdu nevím, jestli jsem natolik přišel na chuť hip-hopu, nebo nás trh v poslední době zásobuje opravdu dobrými tituly. Jestliže Spooks, Outkast nebo Beatnuts oslovují běžného posluchače, pak Big Punisher zřejmě taky. Jeho muzika je sice o něco více fundamentalistická, přesto překypuje kvalitou a chytlavostí. Big Punisher je opravdu velmi pohledný mladík, který pravděpodobně přestoupil od čokoládoven do Loud Records, kde možná po právu začal válcovat své hubenější rapperské kolegy. Konzervativní hip-hop se spoustou intermezz vás na desce *Endangered Species* vrhne doprostřed nabušeného ghetta a nebudete se tam cítit špatně, to mi věřte.
Vydává: SONY MUSIC BONTON
Verdikt: Napal to do něj, brácho. **8/10**



>>V prodeji>>

JANET JACSKON - ALL FOR YOU

Po zhlédnutí coveru tohoto CD vznikla v kanceláři polemika, zda Janet Jackson nedělá všechno proto, aby se podobala svému bratru Michaelovi. Druhou variantou je, že se naopak Michael podobá a vždy podobal své sestře. V tomto případě bych na jeho místě reklamoval své peníze u plastických chirurgů. Nové album Janet Michaely Jackson jaksi nevybočuje ze zajetých kolejí. Přestože se u Janet občas změní producent, její hudba vyznívá pořád prázdně, pardon stejně. Podíváme-li se na disk z pohledu nenáročné posluchačky, pak budeme jásat. Nekomplikované popěvky, pravda občas okořeněné zajímavými intermezzy, probouzí v posluchači jarní náladu, a to by mohl být důvod pro koupi Janetiny nové desky. Tak si to užijte.
Vydává: MONITOR EMI
Verdikt: A čekal někdo něco jiného? **8/10**

WEB

Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

Nenávidíme je. Za MHD by se sice platit mělo, ale samolibost revizorů je do nebe volající, a tak je proti nim třeba bojovat všemi dostupnými prostředky. Třeba internetem. Na serveru *www.revizori.cz* naleznete množství zajímavých informací, jak se vyhnout placení v souladu s platnými zákony, a tipy, jak rozeznat revizora od obyčejných cestujících. Podobných stránek

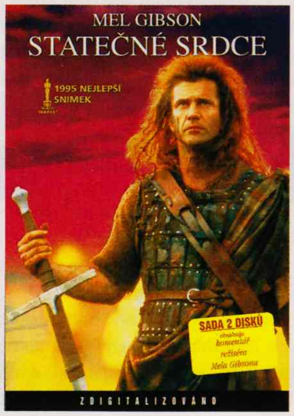


je na internetu celá řada, tahle se však odlišuje tím, že tu jsou informace o různých českých regionech, a dokonce i o zahraničí. Pro pražské návštěvníky je tu navíc báječná služba v podobě SMS konference, kdy můžete na svůj mobilní telefon dostávat varovné zprávy o aktuální pozici revizorů. Takže směle do boje proti českým revizorům.

Když už jsme se dali na scestí, možná je dobré naučit se pořádné pepřné nadávky, a to rovnou ve všech možných jazycích. Na serveru *www.insults.net* najdete tisíce urážek vhodných pro politiky i do hospody. Nicméně je otázka, zda se zdejšímu slovníku dá věřit, v češtině se prý vulgárně řekne penis „pinjor". Ehm. Další české nadávky (pro případ, že je ještě neumíte) pak hledejte na adrese *www.insults.net/html/swear/czech.html*.

To je, pokud jde o odkazy na zajímavé stránky, pro tentokrát vše. Na závěr bychom však chtěli doplnit, že pracujeme na nové verzi stránek našeho časopisu, což je důvod, proč *www.psmag.cz* vypadá tak neudržovaně. Nová verze bude zprovozněna snad začátkem června a dočkáte se na ní řady zajímavých exkluzivních materiálů. Je na co se těšit.

DVD MĚSÍCE



STATEČNÉ SRDCE

Braveheart, USA 1995
Režie: *Mel Gibson*
Hrají: *Mel Gibson, Sophie Marceau*
Davy uctívačů velké historické podívané ho již toužebně očekávaly. Kroužek dějepisářů, spolu s přáteli Skotska ho vyhlíželi se zarputilostí jim vlastní. A on konečně, s hubou modrou od válečných barev, se zakrváceným mečem v pazourách, řvoucí „Svobodu", dorazil. Ano, je to tak. William Wallase, lidový skotský hrdina, mstitel zavražděné ženy a masakrátor všeho, co je anglické, je konečně na stříbrném disku. Velkolepá podívaná, jíž nechybí láska a cit, stejně jako utaté končetiny a masakr ve velkém stylu je navíc v exkluzivní dvoudiskové edici, kterou si jako film roku 1995 rozhodně zaslouží.
FILM: 10/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 6/10



M:I 2

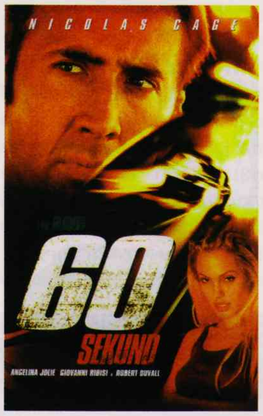
M:I 2, USA 2000

Režie: John Woo
Hrají: Tom Cruise, Thandie Newton

Někdy se to zkrátka stane. Smrtelně nebezpečný vir je ukraden bezcharakterním hajzlem, který rád za sebou zanechává kopy mrtvol, díky čemuž je z dovolené do akce okamžitě povolán superšpion Ethan Hunt, který k tomu, aby svou další nemožnou misi dokončil, musí svést krásnou zlodějku Nyah. Pátrání končí zběsilou akcí, kterou nemohl natočit nikdo jiný, než chovatel akčních holubů John Woo. Film, který z toho vznikl, byl natolik explozivní, že ho využila firma Hollywood Classic Entertainment jako blockbuster včele své nové DVD kolekce. A jako takový se dostává i k vám. Užijte si ho.

> **„Smrtelně nebezpečný vir je ukraden bezcharakterním hajzlem, který rád za sebou zanechává kopy mrtvol."**

FILM: 8/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUS: 7/10



60 SEKUND

Gone in 60 Seconds, USA 2000
Režie: *Dominic Sena*
Hrají: *Nicolas Cage, Angelina Jolie*
Někdo má rád vdolky, jiný zase krade auta. Randall byl v tomto oboru špičkou, než se na to vykašlal. Když však jeho brácha a nástupce podělal velký kšeft, nezbylo mu nic jiného než se do auto-moto ringu vrátit, pokrást pár trabantů, ragulíků a škodověnek a pak se vrhnout na velké čórkařské finále, ve kterém se musí vypařit padesát luxusních autáků, čímž zachrání bráchovi život. Stará banda budiž mu nápomocna. A co z toho plyne pro vás? Pokud vám někdo sekne auto, víte alespoň na koho se obrátit.
FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 7/10
BONUS: 8/10

Tradiční pošta: Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
Vesmírná pošta: janm@omegagroup.cz

LISTÁRNA

NAD DOPISY ČTENÁŘŮ



LINK KABEL

Prosím vás o vypsání všech her, které lze hrát pomocí Link kabelu. Díky,

Martin

Stručná otázka, složitá odpověď. Link kabel je periferie, která umožňuje propojit dvě PlayStation a hrát proti sobě na dvou televizích. Potíž je v tom, že se Link kabel nikdy příliš dobře neprodával, a tak výrobcům her nestálo za to tuto vlastnost do her implementovat a raději využívají rozdělení jedné obrazovky. Přesto celkem slušná řádka starších her Link kabel podporuje: z těch známějších *Bushido Blade, C&C: Red Alert, Cool Boarders 2, Destruction Derby, Duke Nukem: Total Meltdown, Doom, Final Doom, Formula 1, Formula 1 '98, Need For Speed, Ridge Racer Revolution, Test Drive 4, Test Drive: Off Road, TOCA 2, Wipeout* a *Wipeout XL*. Seznam není kompletní a neručíme za to, že všechny uvedené hry tuto funkci opravdu mají - doporučujeme hledat na obalu hry logo Link kabelu. Kromě toho známe tři hry, které Link kabel podporují, ale nikde se o tom nehovoří - *Ridge Racer Type 4, Twisted Metal 3* a *Wipeout 3* (zde musíte jako Default Name u obou hráčů zadat „LINK"). Nezapomeňte, že oba hráči musí mít vlastní CD s hrou!

POCHVALA

Jsem čerstvým majitelem PSone a vaše číslo 36 mě velmi mile překvapilo. Recenze, informace, cheaty i disk, všechno super. Video *Tomb Raider: Chronicles* se mi strašně líbilo, jelikož je Lara Croft má oblíbená postava. V listárně jsem si přečetla dopis Honzy Švece a souhlasím, že kdybyste vymysleli vlastní hru, část hráčů by jistě zaujala. A i kdyby ne, vaše image by určitě moc neutrpěla.

Ještě ale k obsahu disku - vím, že se snažíte, jak můžete, takže i kdyby bylo her méně, na váš disk se určitě nenaštvu, stejně jako na časopis nebo na vás. Také jste psali, že o plakátech přemýšlíte, znamená to, že se objeví?

Markéta Vaníčková, Olovnice

Díky, 36. číslo se nám, především pokud jde o obsah disku, opravdu povedlo, ale ne každý měsíc je takové posvícení. Minulý měsíc jsme museli ke dvěma novým demoverzím přidat pár starých, které už jednou vyšly, i tento měsíc se objevily všeho všudy dvě nové demoverze. Bližší vyjádření k této situaci najdete v úvodníku na 3. straně, znovu však připomínáme, že chyba není na naší straně. Na CD dáváme každou hru, která je k dispozici - je přece v našem zájmu, aby byla placka co nejkvalitnější a dobře se prodávala. Do budoucna jsme však přiložili ruku k dílu i my sami a příště se máte nač těšit.

O plakátu jsme už dopřemýšleli, jak jste si jistě všimli, poprvé se objevil právě v tomto čísle. Berte to jako určitou kompenzaci slabšího CD, ale není to jednorázová záležitost - budeme jej k časopisu přikládat pravidelně, i když zatím asi nikoliv každý měsíc.

POCHVALA II

Píšu, protože jsem to už nevydržel. Proč známkovat hry procenty a proč měnit písmo? Lidi, copak nevidíte, že tenhle magazín je SUPER? Nejen proto, že je jediný, ale taky píše pravdu a o tu nám přece jde. Nebo ne? Prostě když je hra propadák, tak si ani těch pět z deseti nezaslouží.

Čip - malinká věc, co dokáže divy. Hra by ale měla být za odměnu, a ne že čapnete 200 korun a půjdete za maníkem s vypalovačkou pro jedno CD *Final Fantasy*. Tohle vidět někdo ze Squaresoftu, někdo, kdo se dlouhé měsíce potil nad tak skvělou hrou, tak ho vezme a zakroutí mu krkem. A kromě toho - jen černé CD je zárukou kvality a pocitu originality. Tedy alespoň já ho mám.

Chci vás poprosit o již tolik zmiňovaný plakát. Plakátů mám sice dost, ale ani na jednom není třeba Cloud, Squall nebo Zidane.

A teď jedna moc špatná zpráva. Koupili jsme si *Tekken Tag Tournament*. Celí nažhavení jsme s kámošem pařili a po čtvrt hodině sek! Jo, opravdu se to zaseklo. V obchodě jsme dostali samozřejmě hru novou, ale pro mě to byl šok, a tak se ptám, jak je to možné?

Další otázka je ohledně Pocket Station. Kam se poděl? Je někde k dostání? Bude alespoň na PS2? Je pravda, že ve *FF8* nelze bez Pocket Station dostat všechna GF? Doufám, že se neztratil do neznáma jako většina věcí.

Nešel by vydat PSMag Speciál plný nevydaných návodů a map? Za rozumnou cenu se jistě na pultech stánků dlouho neohřeje. Takový návod na *Vagrant Story* nebo na *Saga Frontier* se vždycky hodí.

Díky za všechny vaše magazíny.

Jakub Rožec, Most

Důvod závady *TTT* neznáme. Vadná CD jsou poměrně vzácností, takže opravdu netušíme, kde se stala chyba. Po premiéře PS2 se hovořilo o její velké poruchovosti, ale naše zkušenosti jsou opačné. V každém případě je to nejmenší hru nebo porouchanou konzolu vyměnit.

Pocket Station, zdá se, v Evropě nikdy vydaná nebude, ačkoliv pár evropských verzí her, včetně *FF8*, mělo připraveno její podporu.

Návodový speciál je něco, co nám nedává spát již několik měsíců. Právě teď je ta pravá chvíle pro něco takového, takže - ANO! V průběhu června se objeví na stáncích PlayStation Magazín speciál, který bude obsahovat výhradně návody. Budou to návody nejen na nové, ale i na staré hry, o které máte stále zájem. Kromě toho budeme samozřejmě podstatnou část prostoru věnovat i návodům, na které jsme doposud nenašli místo. Tedy třeba právě *Vagrant Story*. Více již v příštím čísle. Spokojeni?

PS2 MAGAZÍN

Sliby jsou chyby a kdo lže, ten krade! Toto oslovení je ale slabou náplastí na to, co jsem cítil, když jsem si už potřetí přečetl reklamu na PlayStation 2 magazín místo objednávkového kuponu. Kdo slibuje něco, co nemůže nebo nechce splnit, lže a okrádá nás o místo v časopise! Jestli slůvkem brzy myslíte Vánoce, tak asi mluvíme každý jiným jazykem.



Jsem realista a vím, že nemůžete vydávat časopis pro malý počet čtenářů už proto, že tito s největší pravděpodobností přestanou kupovat původní magazín, ale proč ty sliby? Místo abyste dělali jeden časopis pro obě PlayStation a přikládali různá CD podle objednávek, nutíte nás, abychom platili za reklamu na něco, co neexistuje, a články, o které nestojíme. Tím mám na mysli hlavně média či téma, které nesouvisí s hrami. Mimochodem, znáte časopis o filmu či hudbě, který by psal o hrách?

Svůj PlayStation 2 prodat nehodlám, a tak musím i nadále platit 230 korun za 12 stran recenzí na dvojku. Můžete, než se objeví váš časopis, těm, kteří si ho objednají, zasílat demo k PlayStation 2? Nebo mi alespoň poraďte, kde bych v republice sehnat anglickou verzi PlayStation 2 magazínu. Přál bych si, abych byl spokojen s vaším časopisem, a vy mi to přání můžete splnit.

Bohouš z Mostu

Situace s vydáváním Oficiálního PlayStation 2 Magazínu není vyřešena v celé Evropě a časopis vychází zatím jen v anglické a italské edici (kde se tak děje jen díky tomu, že nemá CD). Ne snad že by bylo ohroženo vydávání časopisu v České republice, ale všechny zainteresované strany mají zájem na tom, aby u nás, stejně jako v Německu, Polsku a mnoha dalších zemích, vycházel po všech směrem dokonalý časopis a to nějaký čas trvá.

Kromě toho je tu i náš celkem pochopitelný záměr na vydávání časopisu neprodělat. K tomu bude třeba nejen prodávat časopis za vyšší cenu, ale především počkat, až své nové majitele nalezne dostatek PlayStation 2 a budeme mít alespoň teoretickou šanci prodat dostatek výtisků. Nechceme tím v žádném případě říci, že „brzy" znamená „Vánoce", okamžik, kdy se dočkáte prvního čísla, se nezadržitelně blíží. Mějte prosím strpení. Možná se ani nenadějete...

STARÁ DEMA

Jsem čtenářem PlayStation magazínu zhruba rok a stejně jako mnohé ostatní mne trochu trápí stále hubenější obsah disku. Mám však jeden návrh - přidávejte k novým demům hry staré třeba dva roky. Pokud to nebudou blbosti, ale kvalitní hry, budu spokojen. Není to sice totéž jako demo na novou hru, ale stále lepší než poloprázdný disk. Věrným čtenářům, kteří vás čtou od samého začátku, to sice náladu asi moc nevylepší, ale lepší něco nežli nic.

Pajda z Klatov

Super nápad, spolu s anglickou redakcí jsme se rozhodli jej zrealizovat. Co víc, vzhledem k tomu, že Oficiální český PlayStation Magazín začal vycházet až více než dva roky po anglickém originálu, uteklo nám téměř 30 demodisků, které tedy skýtají dostatek „nových" her i pro věrné čtenáře.

VÁLKA KONZOLÍ

Ahoj tam v redakci, jsem velkým fandou PlayStation, ale zajímám se o videohry jako takové, takže v poslední době hodně přemýšlím nad tím co způsobí příchod Xboxu. Co si budeme namlouvat, Microsoft má peněz opravdu víc než dost a výkon Xboxu je poměrně slušný, takže mám trochu obavy, aby naše PlayStation 2 neskončila v propadlišti dějin. Na druhou stranu, PS2 má náskok víc než 1 rok, takže určitě není bez šance. Zajímal by mě váš názor na tuhle záležitost a také by mne zajímal váš názor na to, zda současné klání nových konzol vůbec přežijí PCčka.

Patrik „Kloud" Crha, Přerov

Ze své pozice se těžko můžeme ohánět nestranností, ale názor na to samozřejmě máme. Předně se domníváme, že není otázkou, kdo vyhraje, ale kdo půjde z kola ven. Učebnice marketingu totiž tvrdí, že je na trhu místo pouze pro dva opravdu velké hráče - viz rivalita Coca Coly a Pepsi. A další podstatná věc, zapomínat nesmíme ani na GameCube od Nintenda.

Nejprve k PC, i když ono to všechno souvisí se vším - hry na PC tu vždycky byly, jsou a budou. V poslední době si dokonce vedou stále lépe, je ale neoddiskutovatelným faktem, že nejsou pro konzoly nejmenší konkurencí. Nejen ve smyslu objemu prodeje, ale i ve smyslu naprosté odlišnosti trhu. Přesto Microsoft sází právě na jednoduchost vývoje her podle PC architektury. Výsledkem však bude minimum her, které se na PC neobjeví. Výrobci her platí výrobcům konzol poplatky za právo na vydání hry, na PC ovšem může hru vydat kdokoliv. Jestliže tedy bude převod hry z X-Boxu na PC trvat tak málo času, proč by si vývojáři odpouštěli snadný výdělek a nevydali své hry na PC? Koupí si pak PCčkáři (kteří jsou momentálně zřejmě největšími fandy konzole) X-Box, když už doma mají PC a většinu her si zahrají i na něm? A můžeme jít ještě dále - nebudou hry na X-Box příliš podobné těm Pcčkovým, a tedy komplikované pro běžné lidi a děti? Bude na X-Box dostatek kvalitních exkluzivních her? Ne.



Pokud jde o peníze, Microsoft krátce po ohlášení X-Boxu sdělil veřejnosti, že hodlá investovat v prvních 18ti měsících existence své nové konzole do jejího marketingu půl miliardy dolarů. Dobrá, je to slušný balík, ale opravdu jím chce Microsoft dobýt svět? Faktem totiž je, že Sony i Nintendo investují do reklamy každoročně podobně pohádkové sumy.

Mnoho lidí, včetně respektovaných lidí z branže, automaticky považuje za outsidera GameCube. Nintendo se však poučilo z chyb systému Nintendo 64 - nová konzole je jednoduchá na programování a neběží na drahých kazetách, ale na speciálních CD, která navíc nelze kopírovat. Kromě toho je celá koncepce GC cílena trochu jiným směrem než PlayStation 2, na mladší publikum a na herní fajnšmekry. Podobně se zpochybňuje příchod PlayStation 2 na svět, který možná nebyl bezproblémový, ale konzole má obrovský náskok a ve chvíli, kdy přijdou na svět její konkurenti, už bude na světě *Gran Turismo 3*, *Getaway* i *Metal Gear Solid 2*. X-Box je možná na papíře výkonnější, ale případů, kdy technicky horší konzola porazila nadupanější, už byla celá řada. V téhle branži rozhoduje jediné - kvalitní hry.

Sega nedávno vzdala svou bitvu a rozhodla se soustředit na hry a tvořit je pro všechny existující platformy. Bylo to moudré rozhodnutí, a i když ho možná mnozí fandové PlayStation přivítali s úšklebkem, není daleko doba, kdy budou hry od Segy obdivovat. To je však na jinou úvahu - Sega byla tvrdohlavá a vydala dvě konzoly (Saturn a Dreamcast), než jí došlo, že prohrála. Microsoft má dost peněz na to, aby se zachoval podobně a bude zarputile prosazovat X-Box až do poslední chvíle. Přesto jsme přesvědčeni, že prohraje.

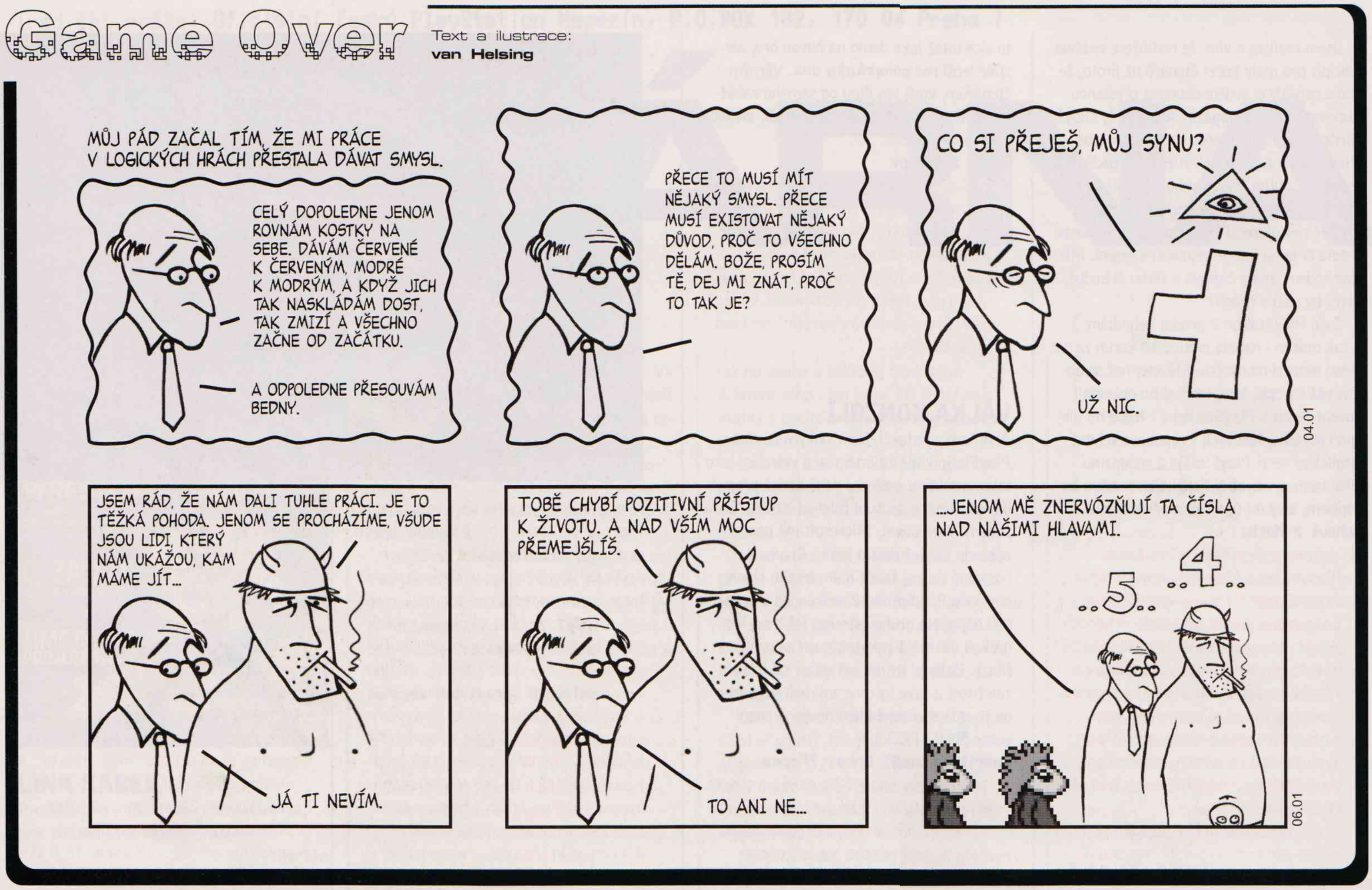
MOUDŘEJŠÍ USTOUPÍ...

Ahoj PlayStation Magazíne po dvanácté. Poslal jsem vám v posledním roce už více než deset dopisů. Nejprve jsem si myslel, že asi nejsou dost zajímavé, tak jsem se více snažil. Před dvěma měsíci jsem vám ale poslal sedm stran dlouhou recenzi hry *Crash Bandicoot 3* a čekal jsem do dalšího čísla. Rychle jsem nalistoval listárnu - nic! Všechno co chci je vidět svoje jméno v PlayStation Magazínu! Nepotřebuju nic vyhrát, jen to jméno! Ale vy tam pořád dáváte dopisy od někoho jiného, nevím proč. Možná mě odmítáte protože mi je teprve třináct? No nic. Už musím končit, zase vám napíšu, já to nevzdám...

Pavel Turek, Teplice

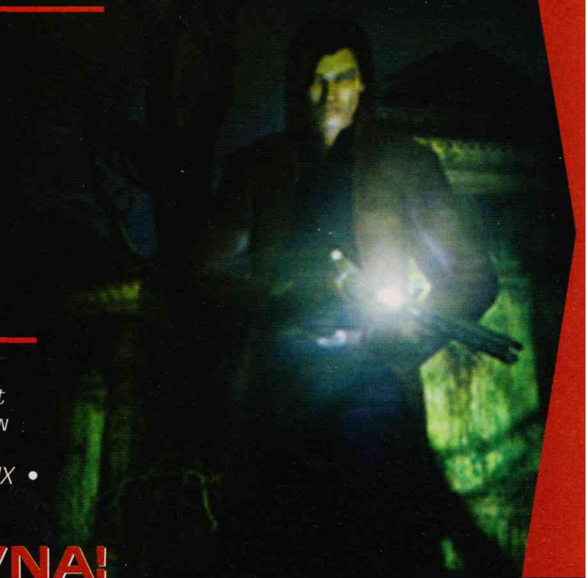
OK, máš to mít. A nezapomeň zase napsat, nějak si nedokážeme představit redakční život bez tvé tvorby.





PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

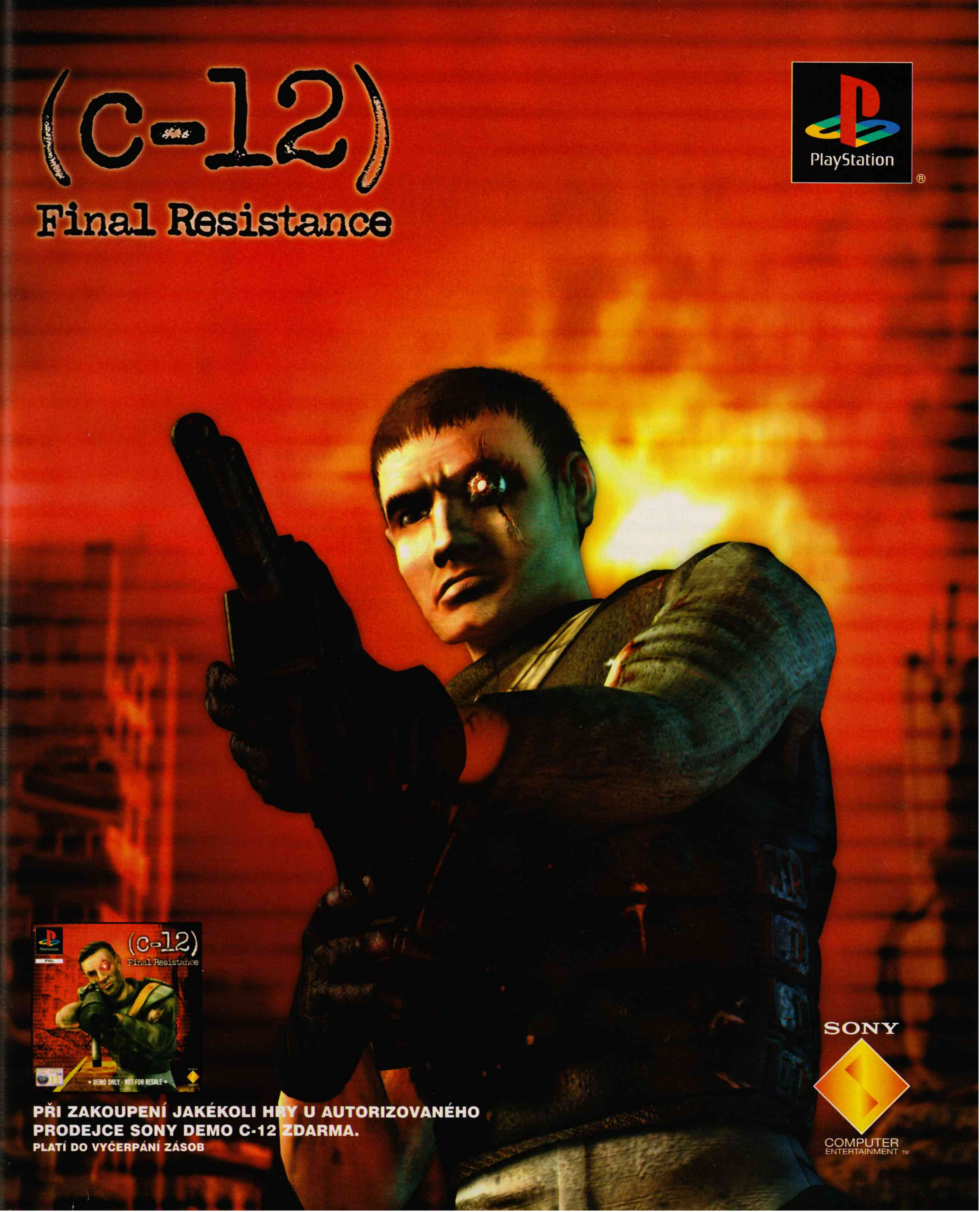
ALONE IN THE DARK 4



STATEČNĚ VSTUPUJEME DO DOMU, KDE STRAŠÍ, A V ZUBECH Z NĚJ VYNÁŠÍME EXKLUZIVNÍ RECENZI NEJDĚSIVĚJŠÍ HRY ROKU.

PLUS! Kola, krev a výskoky - po mnoha měsících čekání se konečně dočkáte recenze na *Mat Hoffman's Pro BMX*. A je se na co těšit! • Opice se zbláznili a my pro vás máme obrovské preview *Black & White* • Další dávka návodů, tentokrát kromě nových cheatů mj. *Legend Of Dragoon* • Recenze další fotbalové naděje, *UEFA Challenge* • Preview pokračování *Dave Mirra Freestyle BMX* • Recenze všech nových her pro PlayStation 2 - mj. *Crazy Taxi*. Dobilo Dreamcast, dobije i PS2?

ČÍSLO 39 V PRODEJI OD 14. ČERVNA!


(C-12)
Final Resistance
PlayStation
(C-12)
Final Resistance
DEMO ONLY - NOT FOR RESALE
PŘI ZAKOUPENÍ JAKÉKOLI HRY U AUTORIZOVANÉHO
PRODEJCE SONY DEMO C-12 ZDARMA.
PLATÍ DO VYČERPÁNÍ ZÁSOB
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT


Scanned by pepikJS
08